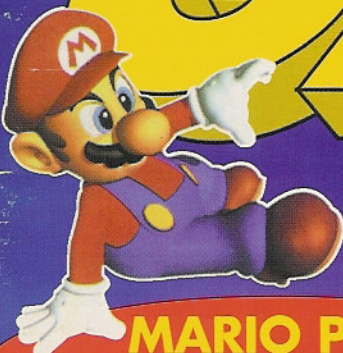
FINAL FANTASY 8: IMAGENS E NOVIDADES
DO RPG MAIS ESPERADO DO MOMENTO
AÇÃO
GAMES
Abril
Edição Nº 137
Março de 1999
R$ 3,80
MARIO PARTY
50 Desafios divertidos
DREAMCAST
Aceleramos
no Sega Rally
É monstruoso!
DICAS
10 Páginas,
com Turok 2,
Zelda 64, Spyro,
Marvel Vs. Street
e Ehrgeiz
PLAYSTATION
TOMB RAIDER 3
Salve-se em mais
duas fases completas
e truques para os PCs
ATÉ
O FINAL!
NINTENDO 64
Castlevania
Suspense e ação na luta contra Drácula
REPORTAGEM: Os novos fliperamas têm até 8 mil m², centenas
de máquinas, gelo seco e som no talo. Veja na página 14
3451/1
ISSN 0104-1630

Índice

Destaques desta edição

Nossas seções

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)
Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

DIVISÃO JOVEM
Diretor-Superintendente: Anthony R. L. Seadon

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editora: Mônica Pina
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Antonio Saraiva, Humberto Martinez, Ronaldo Testa, Théo Azevedo, Rivail Martinez (análise de jogos); Juliana Pereira (reportagem); Luís Fábio M. Mietto (tradução), Alexandre Jubran (ilustrações), Tadeu C. Pereira (infografia); Ivan Carneiro (fotos).

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Marketing: Sérgio R. Ferreirinho
Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE
Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURAS
Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial
Divirta-se!

Nossa capa
Reinhardt Schnieder, novo héroi da saga Castlevania. Ilustração de Alexandre Jubran

Este promete ser um dos anos mais quentes da história dos videogames, se não for o mais quente. Todos os fabricantes estão acelerando seus projetos e o número de jogos prometido para março é imenso.

Ação Games está se preparando para dar conta do recado e oferecer a você, este ano, uma cobertura bem-feita das principais máquinas e jogos. Nossa preocupação é ajudá-lo a se divertir mais com videogames. Queremos que você goste da revista e participe, que a receba com novidades quentinhas em sua casa ou nas bancas.

Foi com estas metas na cabeça que fizemos esta edição. E esperamos que você curta de montão. Vidas infinitas pra você!

Equipe Ação Games

Nossos endereços e telefones

As questões de interesse geral dos leitores são respondidas na própria revista.
Ação Games: Av. Nações Unidas, 7.221, 8° Andar - CEP 05425-902
Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
E-mail: agames@email.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4123
Atendimento ao Assinante: Em São Paulo, tel. 3990-2112; nas demais localidades, (0800) 55-2112

Movido a adrenalina!

CAMPEONATO DAYTONA 99 AÇÃO GAMES

De 01/03 à 25/04/99, nas lojas Playland de todo o Brasil, os pilotos do **Daytona USA** vão poder participar de um alucinante desafio. Prepare-se para voar nas pistas e conquistar estes Grandes Prêmios: **assinaturas da revista Ação Games, troféus, medalhas e Playcards de R$ 50,00 e R$ 100,00.** O campeão leva uma

SCOOTER.

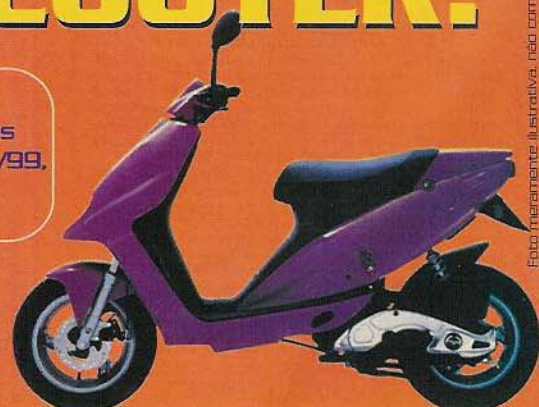
TREINOS LIVRES

Na compra de R$ 15,00 em créditos para o seu Playcard, de 01 à 31/03/99, você ganha passe livre para uma jogada na máquina **Daytona**.

Leia o regulamento no folheto do Campeonato nas lojas Playland.

Participe! Vá á Playland mais próxima e alinhe para esta superlargada!

Foto meramente ilustrativa, não correspondendo necessariamente ao modelo do prêmio.

BMB NEW VIEW

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427

ESCRITÓRIOS NO BRASIL

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Amenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 164, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487

ESCRITÓRIOS NO EXTERIOR

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

INTERESSE GERAL
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFORMÁTICA EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE
ECONOMIA E NEGÓCIOS
EXAME • VOCÊ S.A.
AUTOMOBILISMO E TURISMO
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
ESPORTES
PLACAR
MASCULINAS
PLAYBOY • VIP EXAME
FEMININAS
CLAUDIA • ELLE • NOVA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA
DECORAÇÃO E ARQUITETURA
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
ARTE & DECORAÇÃO
ENTRETENIMENTO
CONTIGO • SHOW BIZZ

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 137. **Atendimento ao assinante:** Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional , correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluido no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Números atrasados:** as seis últimas edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou à distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap, Caixa Postal 2505 – CEP 06053-990, Osasco, SP, fax: (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço http://www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap.na@email.abril.com.br. O pagamento poderá ser feito por meio de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard, Diners, American Express e Solo. Distribuída com exclusividade no país pela Dinap.

Central de Atendimento ao Assinante:

ANER
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-55-2112

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

DESAFIO

Fácil

Na saga Street Fighter, qual o vilão que odeia Ryu desde o primeiro jogo? Dica: Um dia, Ryu deixou uma cicatriz no peito desse personagem, com um poderoso golpe Dragon Punch.

Escreva para Desafio Ação Games, Av. Nações Unidas, 7.221, 8º Andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP. Os autores das primeiras cinco cartas corretas (não vale usar fax ou Internet) ganharão uma camiseta exclusiva (uma por residência). Vale a data de carimbo dos correios.

Resposta do último desafio

Em quais jogos da Saga Mortal Kombat estrearam Fujin, Reptile e Kabal? Resposta: em Mortal Kombat Mythologies, MK1 e MK3. Ganharam uma camiseta os leitores Rodrigo Paula Campos (Niterói, RJ), Filipe Gonçalves de Assis (Cachoeiras de Macacu, RJ), Felipe Vieira Novo Elia (Rio de Janeiro, RJ), Gleison Lades (Votorantim, SP) e Rodrigo B. Alves (São Paulo, SP).

Pergunta do mês

Qual personagem de games você gostaria de ser e por quê?

Escreva para *Pergunta do Mês Ação Games*. As melhores respostas serão publicadas com os nomes de seus autores.

Resposta do mês anterior

Os melhores jogos de 1998 na opinião dos leitores

Eis o resultado da eleição proposta na edição nº 135. Nosso obrigado a todos que participaram. Os games do final de 97 foram mantidos pois foram jogados de fato em 1998. Além disso, o leitor manda. E o futebol? Bem, Fifa Soccer 99 (PST/PC/N64) ficou na 11ª posição. Achamos o resultado equilibrado. Notem a força de Zelda: é o único jogo do final do ano a entrar na lista. E detonando!

1. **1** - Metal Gear Solid - PST
2. **2** - Zelda: Ocarina of Time - N64
3. **3** - Resident Evil 2 - PST
4. **4** - Final Fantasy 7 - PST (1997)
5. **5** - Tekken 3 - PST
6. **6** - Gran Turismo - PST
7. **7** - The King of Fighter's 98 - Arcade
8. **8** - GoldenEye 007 - N64 (1997)
9. **9** - Missão: Impossível - N64
10. **10** - Mortal Kombat 4 - N64/PST/Arcade

Videogame é Som!

Alguns acessórios loucos para jogos

Palheta-joystick do Playstation. Foi lançada no final de 1997 junto com o jogo Quest For Fame, da banda Aerosmith. Seu desafio é tocar como o guitarrista Joe Perry. Basta bater a palheta na roupa com a força e os ritmos corretos. Você encontra em locadoras. É dez!

Tapete-joystick da Konami para o jogo Dance Dance Revolution. Você dança e acompanha pela tevê. Seu desafio é criar uma coreografia legal para cada música do game. Nem o jogo nem o tapete apareceram por aqui.

Poltrona Intensor - É poderosa! Tem cinco autofalantes, inclusive no assento, no encosto e nos braços, para você sentir o jogo em até 108 decibéis de vibração. Também serve para ver TV, vídeo etc. À venda nos States.

Foto: Ivan Carneiro

Microfone-joystick do jogo Pikachu, que a Nintendo acaba de lançar. Você joga conversando com o bicho. Pena que tenha de ser em japonês. A venda em locadoras e distribuidoras mas é preciso saber japonês muito bem para usar.

Clubes

World Game Club - Para o pessoal de PST, N64 e SNES. Envie um selo para receber jornal mensal, dicas e estratégias. *R.Altevir de Lara, 261, J.Guanabara, São José dos Pinhais, PR, CEP 83045-220.*

Playmaníacos - Procuramos sócios que adorem debulhar todos os games. Temos carteirinha e jornal semanal de classificados. Mande fotos 3x4 e dicas de qualquer game. Sem fins lucrativos. *R.Braz Cubas, 139 - ap.12 -V.Valença, São Vicente, SP, CEP 11390-110.*

Para o Dex Drive, da Interactive, que permite gravar Saves de N64 e PST no PC e transportar na Internet.

Para o aumento dos preços dos videogames, CDs, cartuchos e acessórios.

Leitores em Ação

Cartas e Desenhos

DÚVIDAS DO MÊS: DREAMCAST

Capacidade do drive

Os Loadings (transferência de informação do CD para a memória) são menores no Dreamcast que no Playstation, pelo fato dele ter um drive de doze velocidades?

Lucas Cerésér
Porto Alegre, RS (via Internet)

Lucas, o drive do DreamCast é seis vezes mais veloz que o do Playstation. Mas como os jogos são muito mais "pesados" em informações para serem transportadas, o jogador fica esperando do mesmo jeito e não percebemos grande diferença. Mas a velocidade do drive é um indicador do poder da máquina.

Acessórios

Os portáteis VMS são específicos? Quer dizer, o portátil do Godzilla, serve para salvar outros jogos? Que acessórios estão saindo?

Jefferson Carvalho Portal
Fortaleza, CE

Caro Jefferson, além dos portáteis específicos para interagir com os games dos CDs, há outros apenas para salvar seu desempenho em qualquer jogo. Mas em princípio você pode salvar qualquer jogo em qualquer VMS.

Quanto aos acessórios, há uma batelada prevista: teclado, joystick arcade, volante, acessório de vibração tipo Rumble Pak, até microfone e joystick para pescaria.

Correção:

Em nossa edição de fevereiro, a caixa de avaliação do jogo Star Wars: Rogue Squadron trazia indevidamente o logotipo do videogame Playstation. O correto, como indicado no alto da página, é Nintendo 64.

Tomb Raider 3

Socorro! Não consegui fazer os truques para o Playstation!

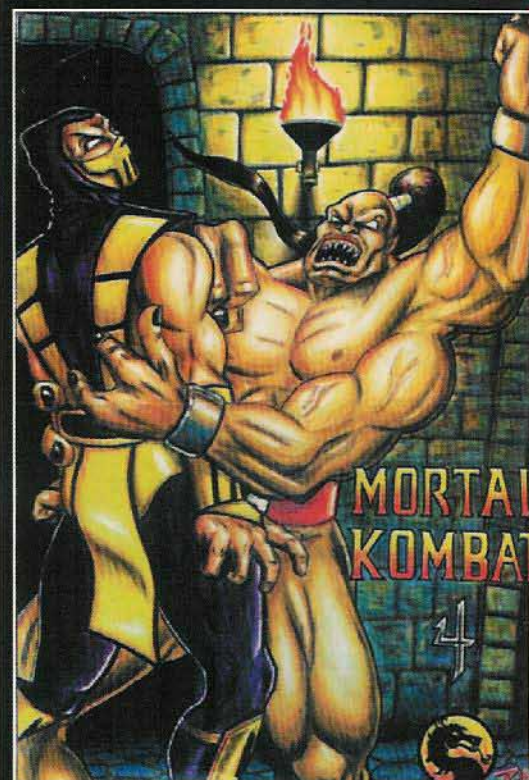
Adaílson "Hacker" Damiano
Fortaleza, CE

Caro Hacker, outros leitores tiveram o mesmo problema e vamos tentar ajudar: observe a separação das vírgulas que tudo deve dar certo: onde aparece "L2, R2," aperte esses botões , um depois do outro. Onde você lê "R2, L2 (quatro vezes)" aperte R2 uma vez e L2 quatro vezes. Esperamos que a explicação ajude, pois os truques funcionam.

Como eu abro a porta da pista de corrida no computador?

Pedro Raider (via Internet)

Siga o roteiro que publicamos nas Dicas desta edição. Por enquanto a Eidos não divulgou nenhum truque especial para conseguir a chave da pista na versão de computadores, como já fez para a de Playstation.

Ryu Pocket, em crayon de Davi Galli Damico, de Itapiú, SP

Motaro agarra e soca Scorpion. Caneta e giz de cera de Robson Nascimento Cruz, de Salvador, BA

Esclarecimento

Quando um jogo é lançado para o Playstation vocês acham um jeito de falar bem dele. Já quando é para o Nintendo 64, vocês fazem pouco caso. Zelda merece nota 11 e o máximo que vocês fazem é dar um 9,8, dizendo que é muito difícil, que precisa (saber) muito inglês. O mesmo aconteceu com Turok 2.

Silas Nascarellla de Oliveira.
Santo André, SP.

Caro Silas, ao avaliarmos os jogos não estamos avaliando ou julgando a máquina ou a empresa criadora da máquina. Turok, por exemplo, é um game da Acclaim, que também desenvolve jogos para o Playstation. Zelda mereceu nossa capa de Natal, todos os elogios e o nosso selo dourado. É com o selo que destacamos os jogos de ótima qualidade. Mas é nosso dever fazer as ressalvas necessárias. Turok é longo e difícil mesmo. Zelda exige conhecimentos de inglês e precisamos informar isso, pois não tem graça comprar um jogo e descobrir depois que não se consegue jogar. Quando as empresas criadoras querem conquistar mais jogadores, traduzem seus títulos para o português ou mandam dublar.

Alavancas do PST

No controle analógico há duas alavancas. Por que a da direita nunca funciona?

Dante Guilherme Velasco Hardoim (via Internet)

Caro Dante, essa alavanca funciona em alguns jogos em outros não. A decisão é da empresa criadora do jogo. Por exemplo, ela funciona em Forsaken, Croc, Test Drive 5 e Blasto. A função varia conforme o game: mover o personagem, o cenário etc.

Preços dos consoles

Na edição 136 vocês informam que o preço do Playstation caiu para R$ 170,00 em São Paulo. Estou procurando aqui no Rio Grande do Sul e não encontro nada por menos de R$ 280,00.

Iwan (sem sobrenome ou endereço, via Internet)

Caro Iwan, a crise cambial fez subir o valor em Real dos videogames, jogos e acessórios. Publicamos os preços apenas como referência para os leitores de todo o País. Ao encomendar de outro Estado, lembre-se que você paga um frete e, se tiver problemas com a máquina, está muito distante para exigir a troca, por exemplo.

Akuma, em lápis de cor e caneta, de Rafael Damasceno Xavier de Brito, de Guarapari, ES

OS LEITORES GOSTARAM

É com muito orgulho que escrevo esta primeira carta para a revista, que está agradável de ler, com arte gráfica caprichada e um visual bem "clean" (limpo). Pode-se dizer que vocês passaram da água para o vinho.

Agradeço o enorme esforço que vocês fazem para que esta seja a melhor revista de games do Brasil pois, particularmente, é através de vocês que me oriento sobre qual game alugar ou comprar, sem esquecer que a escolha final será sempre minha. Um abraço do fiel leitor,

Valério Hayasaki Guaíra, SP

Obrigado, Valério e leitores que estão nos escrevendo, com críticas, elogios e sugestões. Orientar a escolha dos leitores, sem impor nossa opinião, é uma das coisas mais importantes para nós. Saber que conseguimos isso com um único leitor já dá uma alegria danada.

Adorei as mudanças na revista, as reportagens, tudo!!! Animal a capa do nº 135 (janeiro), com a Dural e o Dreamcast!

Rogério de Lima, São Paulo, SP

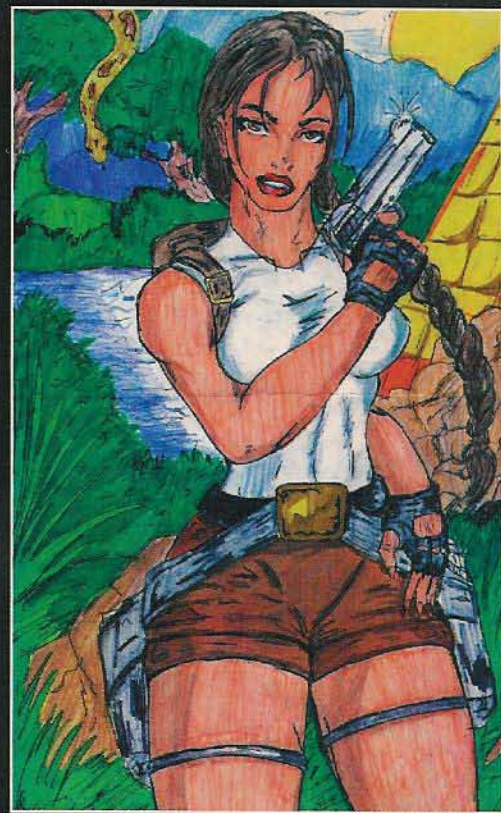
Vocês se superaram na edição de janeiro. Estava demais! Comecei a ler e não consegui parar até o final.

Vanderlei Nunes Naviraí, MS

Pelo amor de deus, desta vez publiquem minha carta. Valeu! Foi demais! Adorei a matéria sobre Street Fighter Zero 3 e a especial de naves (ed.136).

Rodolfo de Lima Vila Antonieta, São Paulo, SP

Não pude deixar de escrever. Parabéns pela ótima fase da revista e para toda a equipe que faz Ação Games ser a melhor do Brasil.

Wilian F. Costa Cidade Tiradentes, São Paulo, SP

Lara Croft, a lápis e hidrocor de Jadiael Gabriel Lopes, Fortaleza, CE

Expansão do N64

Eu queria saber se o cartucho de expansão de memória do Nintendo 64 serve para todos os jogos lançados até agora?

Renê Salvador Pool, de São Paulo, SP (via Internet)

O cartucho de expansão não altera em nada os jogos anteriores, Renê. Até onde percebemos, não ajuda e não atrapalha. Mas fazem diferença nos jogos compatíveis. Pelo menos em Turok 2 faz e bastante.

Twisted Metal 3, em lápis de cor, de Roger Moreira Gonçalves, de São José dos Pinhais, PR

Todos desenhos desta seção foram considerados *Dez!* e seus autores ganharão uma camiseta exclusiva de Ação Games

Portátil

Neo Geo Pocket colorido vai interagir com o Dreamcast

Sai dia 19 deste mês, no Japão, o novo portátil colorido Neo Geo. A principal novidade é que ele permitirá conexão por cabo com o DreamCast e o primeiro game compatível será The King of Fighters R-2.

O NG Pocket Color sairá em seis cores externas, tem processador de 16 Bits e virá com relógio, calculadora e entrada para fones de ouvido.

Videogames serão importados

O novo console será vendido no Brasil apenas por importação. A Neo Geo do Brasil sofreu uma série de mudanças nos últimos meses e decidiu suspender a fabricação e venda direta dos seus consoles no Brasil. A empresa brasileira vai se dedicar exclusivamente a fliperamas e parques. Todos os jogos em CD, cartuchos, acessórios e consoles serão distribuídos aqui pela SNK dos States, através de importadoras brasileiras.

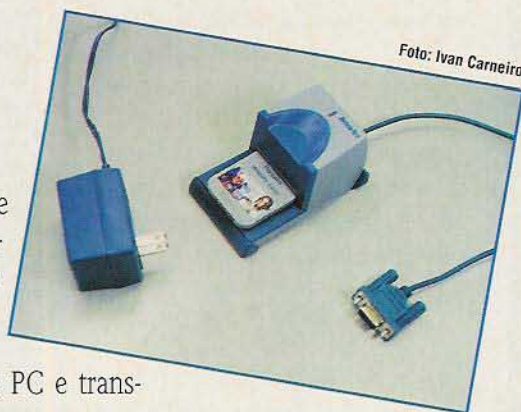
Segundo a Neo Geo do Brasil, continuarão valendo as garantias para os videogames que já estavam vendidos.

Nintendo 64 & PST

Dex Drive sai este mês

Foto: Ivan Carneiro

Estava prevista para começar este mês no Brasil a venda dos acessórios Dex Drive, da Interactive, que permitem armazenar Saves dos Cartões de Memória do Playstation e Nintendo 64 em computadores PC e transportá-los via Internet.

Uma vantagem secundária do Dex Drive é poder economizar dinheiro em Cartões de Memória, guardando os Saves no micro. O preço não estava definido em reais, mas como o acessório é importado, será salgado: na faixa de R$150,00, dependendo da variação do dólar.

CURTAS

✸ Pelo menos duas revistas para o novo console Sega Dreamcast já circulam no Japão: a Dreamcast e a DreamCast Magazine. Detalhe: ambas têm mais de 200 páginas.

✸ **Wing Commander** deve enfim estrear nos cinemas norte-americanos em março. A série de games com aviões da Microsoft é clássica e o filme é aguardado com ansiedade.

✸ **Metal Gear Solid** vendeu nada menos que 2 milhões de cópias em dois meses e já é um dos maiores sucessos da história da Konami. Mas nenhum jogo deverá bater Zelda (N64), que só nas primeiras seis semanas somou 2,5 milhões de cartuchos vendidos.

✸ **Final Fantasy** 4, 5 e 6, originais do Super Nintendo, vão sair em edição de luxo para Playstation.

✸ **PaRappa The Rapper 2**, o game de música rap e coreografias para Playstation, era um dos mais esperados lançamentos para este mês no Japão.

✸ **Simcity 3000**, o simulador de cidades para PCs terá versão em português lançada pela Electronic Arts.

Playstation novo
Sony talvez lance um Playstation 1.5

É isso mesmo, galera: enquanto todo mundo rói as unhas para saber notícias do Playstation 2, só aumentam os boatos de um Playstation 1.5. Como o Playstation 2 parece que só deverá sair no ano que vem, a Sony estaria planejando lançar um modelo atualizado do videogame atual.

O novo modelo teria mais memória de trabalho e traria uma CPU capaz de rodar os games já lançados, e também outros com novos efeitos de luz e texturas. O drive seria de oito velocidades, contra as duas do atual e o videogame já teria quatro entradas de joystick, sem necessidade de adaptadores. Mas como sempre, não há confirmação oficial, é fofoca mesmo!

Vídeo
Novo Mortal Kombat surpreende a galera

Sem nenhum anúncio prévio, aterrissou nas locadoras um novo vídeo de longa-metragem da série Mortal Kombat, chamado MK: A Conquista. Trata-se do filme piloto de uma nova série para TV, que está sendo exibida desde outubro nos Estados Unidos, nos canais TNT e Warner.

Acima, Raiden, o deus do trovão. Ao lado Kung Lao, o herói da série e Scorpion, o ninja assassino. São alguns dos personagens principais de Mortal Kombat: A Conquista

Novos lutadores

A série acontece antes dos dois outros filmes, quando o jovem Kung Lao vence o torneio contra Shang Tsung. Os lutadores da Terra têm pelos menos dois novos heróis: Taja e Siro; e há um novo vilão, Vorpax. O filme têm poucos efeitos especiais, mas a história é melhor elaborada e traz muitas cenas de luta. Vale a pena.

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em janeiro

Turok 2 estréia em grande estilo e Fiffa 99 sobe da 5ª para a 2ª posição na lista de N64. Zelda, Crash 3 e Metal Gear Solid descansam na liderança. Vida de Inseto e Ninja estréiam na lista. Nos 16 Bits, a única novidade é a volta dos Power Rangers.

MEGA & SNES (16 BITS)	SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)	NINTENDO 64 (64 BITS)
1. Donkey Kong Country 3 - SNES	**1.** Crash Bandicoot 3 - PST	**1.** Zelda 64
2. Internat. S.S de Luxe - SNES/MEGA	**2.** Metal Gear Solid - PST	**2.** Fifa Soccer 99
3. Fifa Soccer 98 - SNES	**3.** Gran Turismo - PST	**3.** Cruis'n World
4. Biker Mice - SNES	**4.** A Bug's Life (Vida de Inseto)	**4.** F1 World Grand Prix
5. Street Figther Alpha 2 - SNES	**5.** Tomb Raider 3 - PST	**5.** International S.Soccer 98
6. M.M. Power Rangers - SNES	**6.** International S.S.Soccer Pro 98 - PST	**6.** Turok 2: Seed of Evil
7. Super Mario Kart - SNES	**7.** Duke Nukem A Time to Kill	**7.** Goldeneye 007
8. Lion King (O Rei Leão) - SNES	**8.** Tekken 3 - PST	**8.** Star Wars: Rogue Squadron
9. Ultimate MK3 - SNES/MEGA	**9.** Street F. Vs. X-Men - PST/SAT	**9.** Top Gear Overdrive
10. Aladdin - SNES	**10.** Ninja	**10.** NCW/NWO Revenge

LOCADORAS PARTICIPANTES: Belo Horizonte - MG - Mega Game, Tel.:(031) 296 7184 - **Porto Alegre - RS** - Espaço Vídeo, Tel.:(051) 311-7999(Obs.:não alugam 32 Bits) - **Rio de Janeiro - RJ** - Game Palace, Tel.:(021) 430-7146 - **Salvador - BA** - Kombat Games, Tel.:(071) 255-0977 - **São José do s Campos - SP** - ProGames, Tel.:(012) 341-7250 - **São Paulo - SP** - ProGames Mooca, Tel.:(011) 591-0039 - **Curitiba - PR** - Vídeoteka, Tel.:(041) 262 7581

ELES JÁ ESTÃO NO NOVO GAME BOY COLOR! E VOCÊ, TÁ ESPERANDO O QUÊ?

MORTAL KOMBAT 4
R$ 69,00

ZELDA: LINK'S AWAKENING
R$ 59,00

TUROK 2
R$ 59,00

jogos coloridos compatíveis (sem cores) com os demais modelos GAME BOY

POR + R$ 20 LEVE DIDDY KONG RACING, ou TOP GEAR RALLY ou LAMBORGHINI 64.

3x R$ 153,00
OU 10x DE R$ 62,07

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

2x R$ 79,50

TUROK 2

2x R$ 64,50

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

2x R$ 64,50

FIFA 99

2x R$ 64,50

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS. Nas cores ROXO e LILÁS TRANSPARENTE.

2x R$ 99,50

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3
R$ 59,00

POCKET BOMBERMAN
R$ 59,00

TETRIS DX

R$ 59,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO

R$ 59,00 CADA

QUEST FOR CAMELOT

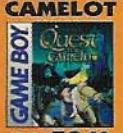
R$ 59,00

JAMES BOND 007

R$ 49,00

STREET FIGHTER 2
R$ 39,00

WARIO LAND

R$ 39,00

TODOS OS OUTROS MODELOS DO GAME BOY POR APENAS 2x R$ 62,50

SOUTH PARK
2x R$ 64,50

TOP GEAR OVERDRIVE
2x R$ 64,50

MISSÃO: IMPOSSÍVEL
2x R$ 64,50

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98
2x R$ 64,50

SUPER MARIO 64
2x R$ 44,50

F-1 WORLD GRAND PRIX
2x R$ 64,50

BUCK BUMBLE
2x R$ 64,50

F-ZERO X
2x R$ 49,50

BODY HARVEST
2x R$ 64,50

WIPEOUT 64
2x R$ 64,50

WWF WAR ZONE
2x R$ 64,50

BOMBERMAN HERO
2x R$ 64,50

NASCAR 99
2x R$ 64,50

YOSHI'S ISLAND
2x R$ 39,50

OFERTAS ESPECIAIS

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	2x R$ 34,50
TOP GEAR RALLY	2x R$ 34,50
DIDDY KONG RACING	2x R$ 24,50
BOMBERMAN 64	2x R$ 39,50

CARTUCHO DE EXPANSÃO
R$ 79,00

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$: 49,00

RUMBLE PAK
R$: 49,00

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO
R$: 69,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER

3x R$ 89,67
OU 8x DE R$ 43,15

DONKEY KONG COUNTRY 2
R$ 59,00

KIRBY SUPER STAR
R$ 59,00

MARIO PAINT
R$ 49,00

DONKEY KONG COUNTRY 3
R$ 59,00

F-ZERO
R$ 39,00

SUPER METROID
R$ 49,00

ALADDIN
R$ 59,00

KIRBY'S DREAM LAND 3
R$ 69,00

X-MEN
R$ 39,00

PILOT WINGS
R$ 39,00

SUPER GAME BOY
R$ 49,00

CONTROLE EXTRA
R$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA
E RECEBA EM SUA CASA

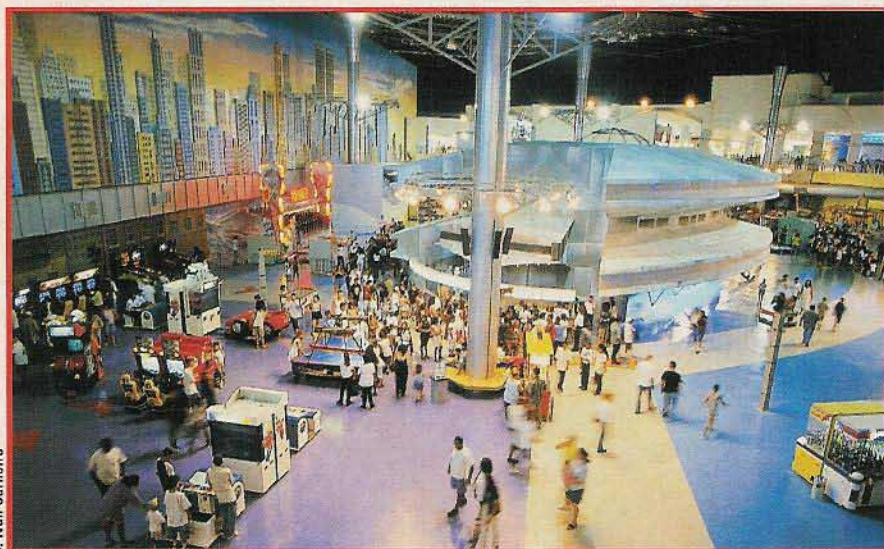
Nintendo by gradiente

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso

Os novos fliperamas

Com máquinas de arrasar e do tamanho de parques, os novos fliperamas viram programa familiar e área de paquera

Por Juliana Pereira

Fotos: Ivan Carneiro

O novo Neo Geo World, em Guarulhos (SP), com atrações vindas do Japão. Ao centro a Space Ship, um simulador gigante

Paredes negras, muito neon, som legal e máquinas de última geração. Os fliperamas mudaram de cara e ficaram luxuosos, mais descolados e seguros. Levados aos shopping centers ou lugares da moda, passaram a ter também jogos para adultos e brinquedos para crianças de colo. Agora, estão crescendo e virando miniparques, com áreas imensas, que incluem lanchonetes e bares. A nova onda já chegou ao Rio de Janeiro, São Paulo e Curitiba e está se espalhando para outras grandes cidades e capitais. Ação Games mostra aqui como são os novos fliperamas.

Sports Arcade

Lojas muito transadas, no pique dos clubes para dançar, com paredes negras, decoração caprichada com temas esportivos, neons e música de embalo. O visual e o alto astral atrai jogadoras e algumas lojas viraram pontos de paquera. São apenas seis fliperamas, quatro em São Paulo e dois em Curitiba, que oferecem simuladores, jogos de luta e flippers. Alguns têm até bilhar. A loja da rua Barão de Itapetininga (nº 68) é considerada a mais radical de São Paulo. Os preços vão de R$ 0,30 a R$ 1,60, mas baixam e sobem conforme a audiência.

Lojas radicais na Avenida Paulista, em São Paulo. Decoração caprichada e música embalada

Atrações:

Last Blade 2 (luta), **Shop Troopers** (ação) e **Beast Busters** (tiro) são as novidades, além de clássicos de luta.

Sports Arcade Kids - Área especial para crianças abaixo dos 6 anos. Só em Curitiba, no Shopping Müller.

Parque do Gugu

São 12 mil m² de área, com atrações para crianças de colo até adultos. O Parque funciona no shopping center paulistano SP Market e tem lanchonete, um café e até um bar para adultos.

A Power Zone Games oferece 87 jogos eletrônicos, incluindo simuladores. Você compra um passaporte para todas as máquinas (R$17,00) ou paga pela máquina que quiser de R$ 1,00 a R$ 5,00.

Atrações

Virtual Tech - Aventuras de computação gráfica num telão de cinema, em poltronas que simulam os impactos do trajeto. Exibe a Viagem Delirante no Gelo e uma Montanha Russa virtual. Comporta 48 pessoas.

Virtual Glider - Simulador de asa delta, com vôos sobre o Grand Cannyon e Nova York.

Virtual Glider: Simula vôos de asa delta em Nova York e no Grand Cannyon

Neo Geo World

Inaugurado dia 29 de janeiro, o primeiro parque da rede Neo Geo World no Brasil pretende atrair o público pela variedade de máquinas e conforto. São 8.200 m² de área no Shopping Internacional de Guarulhos, com lanchonete, bar, restaurante, danceteria e boliche. O projeto prevê duzentas máquinas de jogos. Para crianças até 6 anos, há um carrocel com 10 metros de diâmetro e uma torre com piscina de bolinhas. Funciona com cartões magnéticos recarregáveis. Preços entre R$ 0,75 e R$ 4,00.

Atrações

Hyper Bowling - 24 pistas de boliche, com bolas e garrafas fosforecentes para jogar à meia-luz, com gelo seco e som no talo.

Space Ship - Simulador de Nave gigante com sistema maximotion (inauguracão a confirmar).

À Tsunami e, à direita, a pista de Boliche

Tsunami - Direto do Japão, um liqüidificador de gente. Sentados em cabines, os passageiros giram em dois sentidos e ainda sofrem quedas inesperadas. Só para quem tem estômago forte.

Playlands

Filhotes do grande parque Playcenter de São Paulo, as Playlands inauguraram, em 1981, os fliperamas familiares de shopping center. Hoje são mais de quarenta lojas no Brasil, Argentina e Portugal, com videogames, gruas, pinballs, simuladores, brinquedos para crianças até 6 anos de idade e até videokê (karaokê com vídeo). A maior delas é a do Barra Shopping, no Rio de Janeiro. Tudo funciona com cartões magnéticos recarregáveis, com preços entre R$ 0,60 a R$ 4,00.

Atrações

Pampa - Simulador com cinco tipos de corridas radicais, para doze pessoas simultâneas. Exclusivo do Shopping ABC Plaza, em São Bernardo do Campo.

Laser War - Guerra com armas laser, para vinte pessoas numa arenacom dois andares e 430 m². Exclusiva do Shopping Estação Plaza Show, em Curitiba.

PLAYSTATION

Final Fantasy 8

RPG, da Square, 1 jogador, CDs japoneses

O lançamento no Japão estava previsto para fevereiro e o jogo deve chegar por aqui em março. Antes disso, descobrimos novidades e imagens incríveis.

O RPG tem um visual de tirar o fôlego, personagens novos, com magias e invocações mais poderosas, ação, guerras e muito mistério.

São quatro CDs, com alta qualidade de gráficos e som ao longo de todo o game, que é imenso, complexo e tem mais de trinta personagens.

Surpresas e romance

A história envolve vários países. O maior é Galbadia, uma superpotência que domina os territórios de Dollet e Timber. Já Trabia e o Principado de Balamb permanecem independentes.

O personagem principal é Squall Leonhart, um jovem que encara qualquer desafio para integrar-se ao SeeD, um grupo de guerreiros de Balamb, que resiste às forças invasoras.

Entre combates alucinantes, segredos e enigmas, o jogo promete muitas surpresas e até um clima de romance.

Imagens animais e muita ação. Aqui Zell prepara seu golpe Limite Break

Uma das novidade de Final Fantasy 8 é um jogo de cartas complexo

O jogo está cheio de monstros estranhos, como este cavalo com um bumerangue na cabeça

PLAYSTATION / NINTENDO 64

NBA in The Zone 99

Esporte, da Konami, nº de jogadores indefinido

As grandes feras do basquete americano arrasam no novo NBA, que promete muito realismo nos movimentos e gráficos de alta qualidade. Você forma times com os jogadores reais, define táticas e vai para a quadra em campeonatos disputadíssimos.

PLAYSTATION

Quake 2

Ação, da Activision, 1 a 4 jogadores

Um dos maiores sucessos dos micros, Quake 2 foi anunciado para Nintendo 64 mas sai também para Playstation. Com visão em primeira pessoa, mapas diferentes, novos monstros horripilantes e muito sangue, o jogo deve surpreender nos videogames.

NINTENDO 64

Vigilante 8

Ação, da Activision, 1 ou 2 jogadores

Dirija por estradas e desertos em alta velocidade, perseguindo um grupo de mercenários assassinos. Com tiros para todos os lados e carros imensos, equipados com armas poderosas, o jogo deve ganhar um nível extra, exclusivo para os cartuchos do N64.

NINTENDO 64

Beetle Adventure Racing

Corrida, da Electronic Arts, 1 a 4 jogadores

Uma disputa superdivertida com carros tipo fusca. São várias pistas, com diferentes caminhos e há segredos para sabotar os concorrentes, como itens de invencibilidade e até minas explosivas. Jogando em grupo esses recursos vão fazer sucesso.

PLAYSTATION

Need For Speed: High Stakes

Corrida, da Electronic Arts, 1 ou 2 jogadores

Agora o jogador tem de vencer para comprar carros e acessórios. E vai ser preciso muita grana, pois o jogo traz máquinas como o Jaguar XKR, BMW M5 e Ferrari F-50. O visual é dez e há vários modos de jogo, com torneios e perseguições.

PLAYSTATION

Legend of Legaia

RPG, da Sony, 1 jogador

Um RPG com visual 3D animal e muita ação. A Sony promete um modo de combate inovador, com comandos bem fáceis e ótima movimentação. Repleto de segredos, o jogo permite controlar vários personagens em cenários detalhados e perigosos.

PLAYSTATION

Marvel Vs. Street Fighter

O jogo original atrasou e todos estão jogando a versão Demo

Este game atrasou tanto que as lojas acabaram inundadas de CDs piratas com cópias da versão demo, distribuída pela Capcom. Esta versão não habilita o Modo Heroes Battle e a Art Gallery (galeria de ilustrações).

Sem nota

Como não jogamos ainda o CD original, deixamos de dar nota. Mas dá para afirmar que a galera do Playstation vai curtir, apesar do jogo não ser tão empolgante quanto o do Saturno. Não há disputas entre duplas no modo normal e seu parceiro só aparece de vez em quando para dar uns sopapos extras. Além disso, as animações ficaram lentas.

Mas são dezoito feras para detonar, mais seis secretos e os chefes Cyber-Gouki e Apocalypse, que aparecem no final.

No nível Beginner todos os botões têm função de especial

Armor Spider Man detona Dark Sakura com um golpe Spider Stingler

O modo Cross Over é o único que permite troca de duplas

Mephisto aplica seu combo aéreo contra Zangief

No Ending Collection você confere os finais de todos os personagens, inclusive do Apocalypse

Dan faz gracinhas com Cyclops

Castlevania

Suspense no Castelo de Drácula

* Roteiro completo, com os dois personagens
* Todos os itens e comandos

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Castlevania RPG/Ação, da Konami	
NINTENDO 64	
GRÁFICOS	9,5
SOM	10
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	9,5
NOTA FINAL	9,6

1 jogador, aceita Memory Pak

Por Humberto Martinez

O sombrio conde Drácula está de volta, numa nova e animalíssima versão deste clássico. Totalmente tridimensional, o jogo é aterrorizante, com muita ação, suspense e poucos elementos de RPG.

Você escolhe seu personagem e se aventura em um castelo assombrado e repleto de armadilhas. Pode jogar com Reinhardt Schnieder, novo descendente da família Belmont, que há séculos se dedica a exterminar vampiros. A alternativa é Carrie Fernandez, uma garota com profundos conhecimentos de magia. Os dois encontram desafios diferentes e o mais divertido é jogar duas vezes, uma com cada personagem.

A história pode mudar de acordo com seu desempenho. Siga este roteiro completo para terminar o jogo com ambos, encarar a batalha mais empolgante e descobrir às surpreendentes revelações do final. Nas fases em que há diferenças na trajetória e desafio dos personagens, o roteiro de Carrie está em destaque.

Comandos

- A - Pular, agarrar
- B - Ataque forte
- C← - Ataque fraco
- C→ - Examinar, pegar itens
- C↑ - Mudar câmera
- C↓ - Arma especial
- Z - Agachar-se
- Start - Inventário

Forest of Silence (Floresta do Silêncio)

Vença os esqueletos e ataque o centro do portão para abri-lo. Aproxime-se para acertar o Chefe e pule por cima dos ataques. Acerte as caveiras menores. Use as plataformas e atravesse o abismo.

Vá pela direita, atravesse o abismo e acione a alavanca. Mate os inimigos e volte pelo portão que se abriu. Siga à direita e acione outra alavanca. Desça até a plataforma. Dependure-se nos degraus à frente. Ao voltar entre pelo portão da direita e examine as criptas.

Siga pela esquerda e pule sobre as plataformas. Pule sobre a plataforma flutuante ao lado e quebre o candelabro para encontrar o item Special 1 (terminando com ele você habilita a dificuldade Hard).

Vá em frente, siga pela esquerda e depois à direita. Desça e acione a alavanca sobre a plataforma na água. Volte, entre pelo portão ao lado das criptas e acione a alavanca. Passe pelo portão que se abriu e enfrente a caveira gigante com a arma Cross ou ataques normais.

Castle Wall (Muro do Castelo)

Na escadaria há guilhotinas. Pule com precisão sobre as plataformas voadoras e mate os inimigos. Ataque as cabeças do Chefe com a arma Cross. Corra para os lados para fugir. Pegue os itens após vencer o Chefe. Acione a alavanca para abrir o portão. Desça pelas plataformas até o chão, caia pelo buraco e quebre o candelabro para pegar a Left Tower Key (chave da torre esquerda), usando-a para abrir a porta ao lado.

Suba as escadas e fique atento às guilhotinas. Espere as plataformas com espeto pararem de girar e salte sobre elas. Atenção nos locais onde o chão desmorona. Use um Moon Card ou espere anoitecer e entre pela porta com desenho de lua. Assista a animação, volte à entrada e entre pelo portão principal.

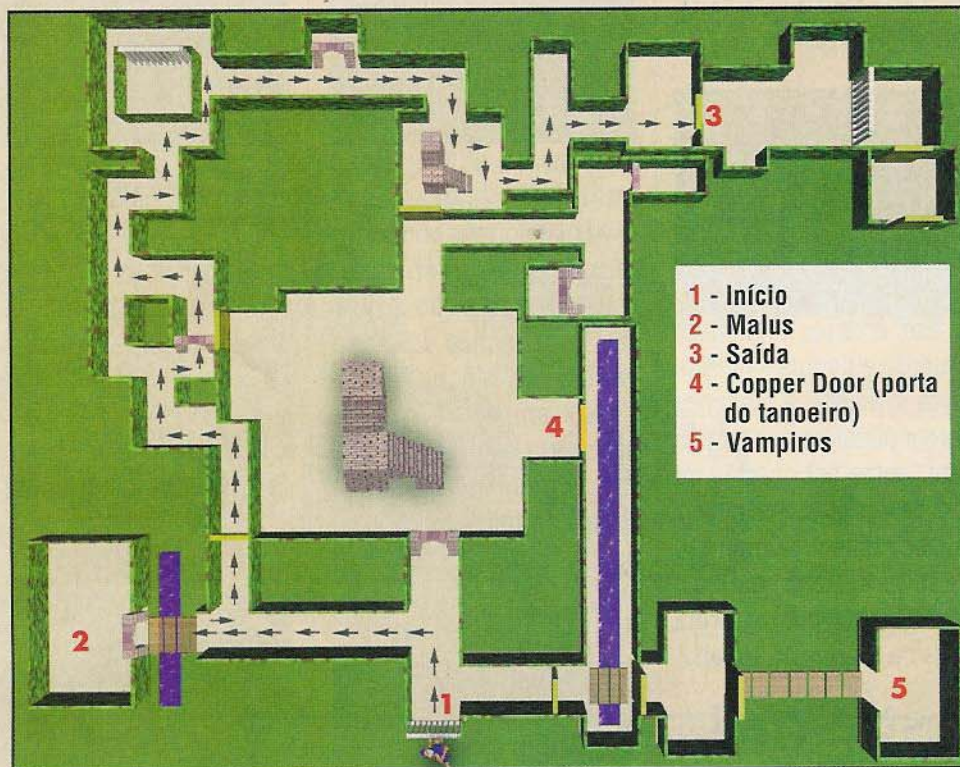
Villa

Corra dos ataques dos cães Cerberus e revide com chicotadas, ataques da arma Cross, Axe (machado), ou ataque de cima da plataforma invisível **(foto)**. Vença e entre no cemitério.

Fique sobre a pedra na fonte e espere até meia noite (use o Moon Card). A pedra sobe e leva você aos itens. Pegue-os e entre no castelo. Ataque o vampiro à distância. Suba as escadas e entre pela porta à esquerda. Fale com Rosa no jardim.

Fale com Vincent duas vezes na primeira sala e pegue a Key of Archives (chave dos arquivos). No salão quebre os vasos e pegue a Storeroom Key (chave da despensa). Abra a outra porta e pegue itens. Entre na sala no fim do corredor, destrua o vampiro e pegue a Garden Key (chave do jardim) duas salas à frente.

Desça as escadas, fale com Renom e examine o contrato no chão. Ao achar um contrato você invoca Renon e compra itens. Use a chave para abrir o portão e acessar o jardim.

Garden Maze - Labirinto do Jardim

Os cachorros e o maníaco da serra elétrica vão persegui-lo depois que você encontrar o garoto chamado Malus. Não enfrente-os. Siga Malus pelo labirinto, guiando-se pelo mapa a seguir. Depois que chegar à saída e libertar o garoto, siga pelo corredor e quebre a tocha para achar a Cooper Key (chave do tanoeiro). Vá em frente para chegar ao castelo. Volte ao labirinto, vá até a porta de Cooper, use a Cooper Key, entre e mate os vampiros. Entre pela passagem secreta dentro do caixão.

Itens

Durante o jogo, destrua candelabros, sarcófagos e caixões para encontrar os itens escondidos.

Roast Chicken - 50% de energia

Roast Beef - 80% de energia

Healing Kit - Completa a energia e elimina status negativo

Puryfyling - Cura vampirismo. Use quando for infectado

Cure Ampoule - Antídoto para veneno

Sun Card (cartão do sol) - Desloca o tempo para 6:00 da manhã

Moon Card (cartão da lua)- Desloca o tempo para 6:00 da tarde

Power-Up - Aumenta a força e o alcance da arma forte

Red Jewel - Munição para as armas especiais

White Jewel - Jóia para salvar o jogo. Só funciona se você tiver o Memory Pak plugado no Joystick

Tunnel Reinhardt

Desça pelas esteiras, pulando as lâminas que caem, e desça pelo elevador. Não caia na água do rio. Destrua as mulheres-aranha e pule sobre a pedras para chegar a entrada. Vá pela direita e pule sobre as pedras para achar itens. Volte ao caminho normal e suba de elevador. À esquerda do balde há uma porta com um símbolo da lua. Espere anoitecer ou use o Moon Card para abri-la e achar um contrato.

Siga ao lado das duas fogueiras, mas atenção nos caminhos estreitos. Suba pelos degraus e vá em frente para achar uma porta com o desenho do sol. Espere amanhecer ou use o Sun Card, abra a porta e pegue os itens.

Vá pelo caminho das esteiras, suba no teleférico vermelho e atravesse o abismo. Desça na primeira plataforma e espere o teleférico azul. Fique ligado: uma barra de ferro vem em sua direção. Suba pelo elevador, contorne o fosso pulando sobre as plataformas e siga à esquerda. Abra a porta com o desenho da lua (use o Moon Card ou espere anoitecer), pegue os itens e siga até a porta do sol. De manhã ou com o Sun Card você pode abri-la e assistir a uma animação.

Underwater Passageway (Passagem submersa) Carrie

1- Fique ligado: o chão desmorona na curva. Pule no buraco, dependure-se na parede e desça para o chão à direita. Não caia na água. Vire à esquerda, salte pelas plataformas e destrua o candelabro para conseguir um Cure Ampoule (ampola de cura).

2 - Volte e vá pela direita. Vença os homens-lagarto, pise no bloco no fim do caminho e feche a queda d'água. Passe pelo caminho liberado e pare na entrada da primeira passagem. Um homem-lagarto cairá na armadilha. Atenção com a outra armadilha bem na sua frente. Pule sobre o buraco e suba a escada.

3 - Salte a ponte quebrada. No corredor há duas armadilhas. Passe rapidamente e desça a escada. Saindo do corredor há uma passagem à esquerda. Passe agachado, pule sobre a plataforma abaixo de você e agarre-se na parede à frente. Quebre os candelabros para achar itens e volte. No corredor à esquerda use a pedra e salve o jogo. Volte ao caminho normal. Atenção nos caminhos estreitos. Salte sobre os blocos até chegar à uma entrada. Pule sobre as plataformas na parede e pise no bloco à sua frente.

4 - Volte e entre pela passagem à direita. Suba as escadas, detone o homem-lagarto e pule sobre as plataformas para chegar ao corredor. Espere os espetos caírem e pule por cima. Pise no bloco no final do corredor e volte aos caminhos estreitos. Passe pelo local que estava obstruído pela queda d'água e espere amanhecer ou use o Sun Card para abrir a porta.

Castle Center (Centro do Castelo)

Siga pelo corredor e destrua as caveiras. Entre na primeira à direita e passe pela primeira porta. Detone os vampiros, suba a escada, abra a grade e suba outro lance de escadas. Aproxime-se da estátua e enfrente o monstro que surge. Acerte-o quando ele sair do chão.

Suba a escada e no hall com tapete vermelho entre pela última porta. Ignore os homens-lagarto e saia pela porta no fim da sala. Suba a escada quebrada, derrote os vampiros das salas, espere as labaredas cessarem e passe correndo. Na sala adiante converse com o homem-lagarto para pegar a Chamber Key (chave da câmara). Entre pela porta no canto da sala para encontrar Malus.

Examine a prateleira e ache o explosivo Magical Nitro (nitro mágico). Não pegue-o agora, porque com este item em seu inventário seus movimentos ficam limitados e você pode explodir facilmente. Se você pegar o explosivo, volte à sala do homem lagarto e descarte-o no local indicado.

Volte ao corredor inicial da fase e use a Torture Chamber Key para abrir a sala. Vença os vampiros e pegue o frasco de Mandragora na prateleira. Volte ao corredor ântes da sala do homem-lagarto, deixe o frasco de Mandragora junto à parede rachada e pegue uma Magical Nitro duas salas à frente. Coloque-o junto do frasco para explodir a parede. Entre pela passagem para acessar a biblioteca.

Suba na estante e pule para a plataforma acima de você. Suba no bloco e passe pela passagem no teto. Pise no bloco com o desenho da lua para abrir outra passagem. Suba para achar uma sala com um círculo no meio. Examine as estátuas para achar um puzzle. A seqüência certa é 2-4-8. Assista à animação, volte ao hall do tapete vermelho e entre pela porta lateral.

Passe pelas salas derrotando os vampiros e monstros. Examine as máquinas na sala de inventos para achar itens. Vá à última sala e pegue o Magical Nitro pelo outro lado da prateleira. Lembre-se de que você não pode pular e nem ser acertado. Espere os espetos subirem e passe correndo. Na sala dos inventos fuja dos cavaleiros e passe pela porta. Fuja de outro cavaleiro após a taberna e desça a escada. Atravesse os caminhos estreitos com calma e precisão. Não pare sobre as partes azuis para não cair.

Fique entre os dentes da grande engrenagem e acompanhe seus movimentos. Pare no local indicado pela foto. Não encoste na engrenagem menor. Espere um dente dela passar e corra para ficar no canto onde ela não alcança. Repita nos próximos dentes até chegar à uma rampa. Suba e entre pela porta.

Desça até a arena, ponha Magical Nitro e um frasco de Mandragora na rachadura da parede. Neste local secreto há duas jóias. Examine a jóia verde e ligue-a para ativar a força da magia da jóia maior. Volte à arena e encare um Chefe. Não tente correr atrás dele ou desviar. Esconda-se atrás da caixa de madeira que está na bifurcação, na lateral da arena. O monstro vem sua direção e solta uma magia. Corra para o lado para escapar. Na próxima tentativa ele tentará atingi-lo com o chifre. Esconda-se atrás da caixa. Assim que ele se levantar para soltar um bafo de fogo, corra para o lado dele e ataque-o sem parar. Quando ele fugir, volte para trás da caixa e repita o processo anterior. Destrua as pernas do monstro e fique ao lado dele, atacando-o até o fim.

Saia da arena e entre pela porta da frente para encontrar Rosa. Converse e enfrente-a. Pule para fugir e ataque sem dó. Quando derrotá-la o Anjo da Morte vai intervir. Jogando com Carrie você enfrenta uma feiticeira ao invés de Rosa.

Converse, suba a escada e acione o aparelho ao lado do elevador para ativar a força mágica. Suba pelo elevador para completar mais uma fase.

Duel Tower (Torre do Duelo) Reinhardt

Derrote o monstro antes que o teto caia sobre sua cabeça. Escape pela grade que caiu ao lado. Suba pelas plataformas e pule sobre o teto ao lado. Agache-se ou pule para escapar dos mastros. Salte sobre a plataforma à sua frente. Suba e enfrente outra luta contra o tempo. Pule sobre as rasteira e investidas do lobisomem e ataque. Vença-o e suba pelas plataformas da parede.

Pule para a plataforma e depois até a área em frente. Desvie dos mastros e desça pelas plataformas. Contorne o fosso pulando sobre as pedras, mas não pare. Suba pelas plataformas e agache-se na última. Pule para a área em frente e use a arma Holy Water para derrotar o monstro. Suba pelas plataformas que surgiram. Pule sobre o teto e salte com precisão sobre a plataforma à frente. Cuidado com os mastros. Salte para a plataforma à sua frente e saia pelo portão.

Tower of Science (Torre da Ciência) Carrie

1 - Espere as pedras saírem do buraco e pule sobre as plataformas. Suba a escada e salte quando os raios pararem para saltar. Vá pelas esteiras, mas não encoste nos blocos espinhudos e desvie quando eles vierem em sua direção. Suba pelo elevador que está no topo.

2 - Destrua os robôs, entre pela porta lateral e quebre o candelabro para encontrar a Science Key 1 (chave da ciência 1). Suba a escada, destrua as metralhadoras no teto e pule sobre os pilares para chegar à escadaria.

3 - Suba e caia para achar uma porta. Entre, destrua a metralhadora e siga pelo corredor. Use a Science Key 1 para abrir a porta do meio. Quebre o candelabro e pegue a Science Key 2. Volte e pule sobre os pilares para chegar à entrada da sala. Faça o caminho de volta à segunda escadaria e use a Science Key 2 para abrir a porta.

4- Suba pelas plataformas até a terceira. Ao lado há um candelabro e uma engrenagem abaixo dele. Pule na engrenagem e depois sobre a plataforma. Destrua a caixa e o candelabro para achar itens. Para voltar até as plataformas use a ponte invisível (foto). Salte quando estiver bem perto da entrada, pois há um buraco na ponte. Suba pelas plataformas até chegar à uma porta.

5 - Pule por cima das esteiras e tome cuidado com os cubos. Destrua as metralhadoras. Entre pela porta no final e quebre o candelabro para achar Science Key 3. Volte e use-a para abrir a porta e conseguir itens. Passe novamente pelas esteiras e entre pela porta dupla.

Tower of Execution (Torre de Execução) Reinhardt

Contorne a área saltando sobre as plataformas. Espere as plataformas saírem e pule de uma para a outra. Fique atento às guilhotinas e pêndulos. Suba mais e passe pela Porta da Execução, que está fechada.

Depois dos pêndulos derrube a caveira vermelha e continue pela direita. Espere as plataformas saírem, fique sobre a segunda e espere a terceira sair para pular. Destrua a cabeça de dragão e pule para a plataforma à frente. Suba pelas plataformas e fique atento às cabeças voadoras que tentam derrubá-lo.

Siga pela esquerda e destrua o sarcófago para achar a Execution Key (chave da execução). Volte e abra a porta da execução. Detone os sarcófagos e olhe para o lado para ver uma plataforma **(foto)**. Pule sobre ela, destrua o sarcófago e pegue o item Special 2 (habilita outra roupa de Reinhardt ao terminar o jogo). Para voltar, pule rumo à entrada da fase e caia numa plataforma invisível. Pule para a entrada da fase, suba de novo até o topo e suba a escada.

Tower of Sorcery (Torre de Feitiçaria) Carrie

1 - Pule sobre as plataforma de gelo, mas evite ficar pendurado. Suba pelas plataformas para chegar ao topo do pilar. As plataformas de gelo roxas ficam vermelhas e somem. Não fique parado sobre elas. Suba pelo caminho de plataformas indicado para alcançar a plataforma verde.

2 - Salte sobre as plataformas roxas até chegar à outra verde. Destrua a bolinha amarela para baixar a plataforma amarela. Suba e pule sobre as plataformas roxas, até chegar à outra plataforma verde. Detone a bola azul e volte à plataforma amarela que está subindo. Suba na plataforma verde e salte para dependurar-se na azul à sua frente. Siga pulando pelas azuis até chegar a outra plataforma verde.

3 - Ao lado há uma plataforma isolada. Siga pela ponte invisível **(foto)**. Destrua o candelabro para achar o item Special 3 (terminando o jogo com ele, você pode habilitar outra roupa de Carrie. Segure ↑ no stick analógico e escolha Carrie).

Room of Clocks (Sala dos Relógios) Reinhardt

Use o pergaminho ou a pedra de salvar o jogo. Suba o elevador e enfrente o Anjo da Morte. Não se preocupe com as foices: desvie e ataque com tudo. Quando o monstrão atacá-lo, preocupe-se apenas em fugir. A direção para a qual o pentagrama estiver virado corresponde à direção de onde o monstro virá. Corra antes que ele ataque. Quando ele voltar a atacar com as foices, repita o esquema e derrote-o de uma vez.

Carrie

Para derrotar a bruxa Actrise corra de suas magias. Ataque com as magias teleguiadas para destruir sua proteção de cristais e arrancar um pouco de sua energia. Repita até destruí-la.

Clock Tower (Torre do Relógio)

Suba pelas plataformas e salte sobre os cilindros. Caminhe equilibrando-se pelo eixo e pule sobre as engrenagens. Destrua o candelabro para encontrar a Clock Tower Key 1 (chave da torre do relógio 1). Suba pelas engrenagens e plataformas para alcançar a porta e use a chave para abri-la.

Siga pulando sobre as engrenagens. Destrua as cabeças de dragão e entre na bifurcação no canto direito para achar a Clock Tower Key 2. Pule, agarre-se na engrenagem e abra a porta. Desça pelas engrenagens e quebre o candelabro para achar a Clock Tower Key 3.

Suba pulando e agarrando-se nas plataformas giratórias até chegar as porcas. Pule pelas engrenagens à direita para achar um contrato e a esquerda uma saída. Entre na primeira torre da escadaria e fale com Renom.

Castle Keep (Torre de Guarda)

É hora de encarar Drácula. Para atingi-lo use ataques fracos (espada) ou armas especiais(com Carrie use as magias normais). Corra atrás dele o tempo todo e ataque sempre que ele aparecer. Acerte-o rapidamente para evitar que ele use suas magias. Quando ele tentar arrastá-lo, pule em sua direção e ataque. Destrua também as pequenas bolas de fogo.

Tudo esta desabando. Desça rápido fale com Malus. Continue descendo e suba pelo elevador à esquerda da entrada da escadaria. Malus é mais um disfarce de Drácula. Enfrente-o. Escorregue para se esquivar e acerte-o com a espada (Carrie deve suar magias teleguiadas). Evite gastar muita energia com ele: o pior ainda está por vir.

Derrotado, Drácula volta a ser Malus e finge não se lembrar de nada. Mas não se iluda...

Em um local isolado você se depara com uma criatura gigantesca. Corra de seus ataques e use o chicote (ou magias, no caso de Carrie) bem perto dele. Fuja dos dragões de fogo e não encoste nas bolas de energia nem tente destrui-las. Mantenha-se com a energia acima da metade e corra muito, atirando e atacando para detoná-lo. Mais uma vez o mal foi derrotado. Mas a qualquer momento o maligno conde pode voltar e você será o alvo de sua vingança...

Reinhardt e Rosa assistem à destruição do castelo do mal

Carrie cumpriu a promessa e vingou a morte de sua família

Divirta-se com os tabul

Por Humberto Martinez

Mario e sua turma estão de volta em uma aventura diferente, que vale a pena. São mais de cinqüenta tipos de disputa em vários tabuleiros. Há corridas de kart, caiaque, esqui e até competições de cabo de guerra.

O jogador escolhe Mario, Yoshi, Luigi, Wario, Donkey Kong ou a Princesa Peach e seleciona também o tabuleiro que preferir. As disputas são sempre a quatro, mesmo que você jogue sozinho contra o computador.

Modos de jogo

Num deles você sorteia números e, conforme a casa em que cai, enfrenta desafios para conseguir mais moedas e estrelas que o rival. No outro modo é preciso passar por todas as provas para chegar ao final. O game é bonito, com desafios criativos e divertidos. A jogabilidade é boa e, apesar de ser tudo em japonês, é só ficar ligado na tela para descobrir os comandos.

Mario Party
Ação, da Nintendo

NINTENDO 64	
GRÁFICOS	9,0
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,3

1 a 4 jogadores, Cartucho japonês com Saves

Modo Tabuleiro

São seis opções. Aqui você duas delas. Em cada bolinha há desafios diferentes

Aperte A com o Direcional e passe a bomba para o adversário

O desafio é não afundar. Toad indica o bloco para o qual você deve pular

Para ganhar esta prova empurre seus adversários na água

Mude o rosto de Bowser até ficar parecido com o do centro. O melhor vence

eiros de Mario Party

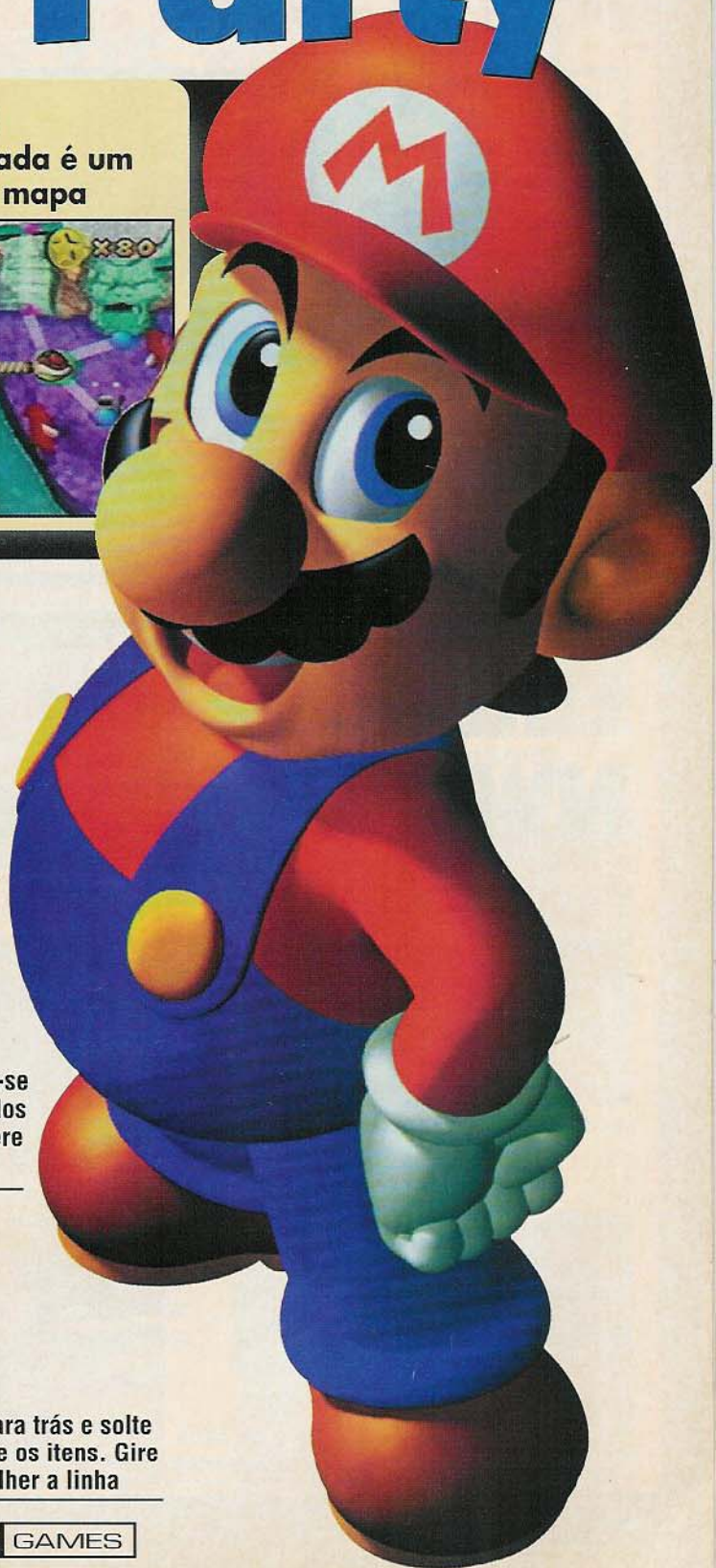
Um jogo inovador, com mais de 50 tipos de desafio

Modo Mundos

É um mapa gigante e cada ponto de parada é um desafio. Aqui você vê dois trechos do mapa

Corrida: gire o Direcional o mais rápido possível para empurrar os rivais para borda e ganhar moedas

Aperte A para agachar-se e passar por debaixo dos obstáculos. Não exagere para não cair no chão

Segure o Direcional para trás e solte para jogar a mão sobre os itens. Gire o Direcional para recolher a linha

Doraemon 2: sem inovações

RPG para quem entende japonês

Doraemon volta ao N64 sem muitas novidades. Você escolhe o personagem e se aventura em cenários amplos e cheios de obstáculos. O visual é legal, com bons gráficos e movimentação ágil.

O primeiro objetivo é achar seus amigos perdidos

A jogabilidade é até rápida, mas como o jogo está todo em japonês, torna-se quase impossível conversar, localizar e usar os itens. Sem conhecer o idioma você fica perdido e dificilmente consegue chegar ao final.

Explore todos os cantos: há itens escondidos

Comandos
- A - Pulo
- Botões C - Movimentos de câmera
- L - Status
- R - Visão do cenário
- Start - Inventário

Doraemon 2
RPG, da Epoch

NINTENDO 64

GRÁFICOS	8,0
SOM	8,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	7,0
NOTA FINAL	8,0

1 jogador, cartucho japonês

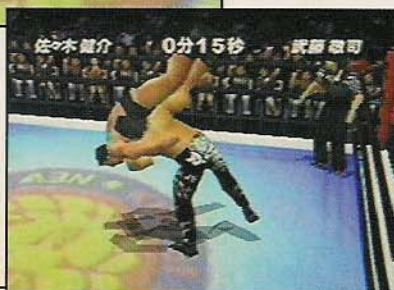
Luta livre em NWO - Kings of Sports

Lutadores japoneses e um montão de golpes

A variedade de personagens e golpes é o destaque deste game de luta livre. Esta versão, ao contrário de outras da série NWO, traz para o ringue apenas lutadores profissionais japoneses.

Durante a luta você confere na tela as combinações de golpes

Quem gosta de disputas em turma vai se divertir pois os golpes são bem fáceis e há diferentes opções de campeonato para até quatro jogadores.

Use os agarrões e detone seus adversários

NWO - Kings of Sports
Luta, da Hudson

NINTENDO 64

GRÁFICOS	8,0
SOM	8,0
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,3

1 a 4 jogadores, cartucho japonês

Virtual Pool 64: bilhar com desafios malucos

Inovador e bem feito

Por Humberto Martinez

O primeiro jogo de bilhar para Nintendo 64 arrasa no visual e na diversão. Uma das opções mais legais é Built in Shot, que desafia o jogador a encaçapar quatro bolas com apenas uma tacada ou acertar uma bola muito bem escondida, entre outras maluquices.

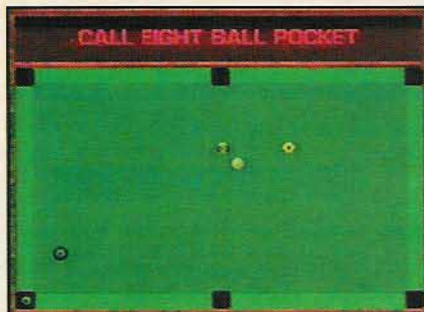
Jogadas clássicas

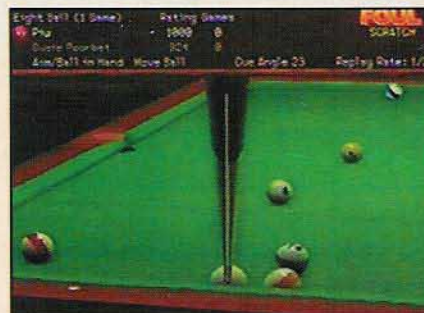
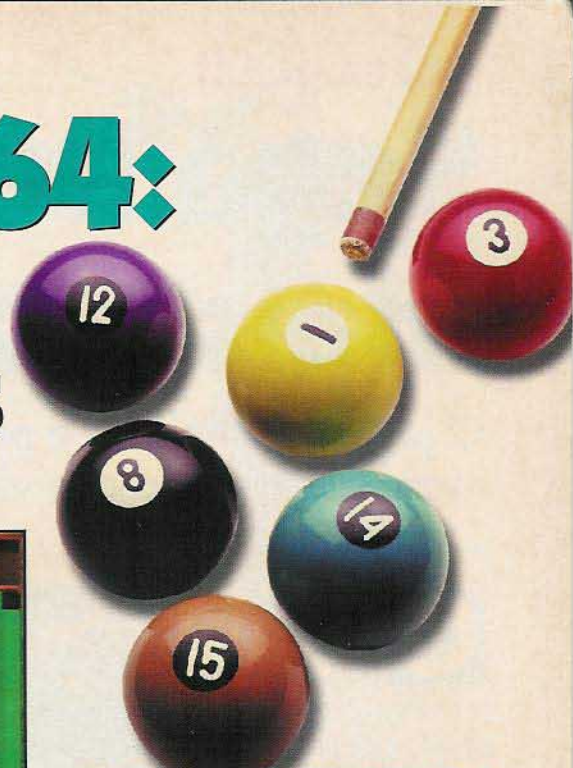
Há também os modos de jogo clássicos, como Eight Ball, Nine Ball, Six Ball e outros menos conhecidos como Straight Ball, One Pocket e Bank Pool. Quem não sabe as regras pode consultar o Game Help, com todas as instruções em inglês.

Os gráficos são bonitos e o visual das bolas e mesas é realista. A jogabilidade, no entanto, é simples, com poucos movimentos, o que impede o jogador experiente de criar jogadas de efeito e usar as manhas que os profissionais inventaram nas mesas reais.

Virtual Poll 64
Bilhar, da VR Sports

NINTENDO 64	
GRÁFICOS	9,0
SOM	8,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,7

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Pack

Quando aparece esta mensagem você deve indicar onde a bola vai cair

Você participa de campeonatos para conquistar troféus e ganhar status entre os feras do bilhar

Quando seu adversário cometer uma falta, movimente a bola pela mesa usando C←

Em Stright Pool vence que conseguir "matar" as bolas determinadas

No Eight Pool acerte as bolas na seqüência certa e ganhe todas

A opção Built in Shot tem os desafios mais divertidos

Sega Rally 2 é o mais realista

O jogo é demolidor e promete marcar a história dos videogames

Por Ivan Cordon

O que parecia impossível virou realidade. A Sega converteu um supergame Arcade para um console doméstico e ele ficou ainda melhor.

Sega Rally 2 deve se tornar um marco! O visual é mara-vilhoso e de realismo nunca visto, com circuitos em montanhas e cidades, barro e neve. O som é dez, com uma ótima mistura de música, efeitos especiais e locutores.

O game têm duas visões: uma externa (à esquerda) e outra de dentro do carro

Melhor que o Arcade

A jogabilidade é muito boa.A configuração original de botões é estranha, mas é possível alterá-la a seu gosto. Ele é muito melhor que o Arcade Sega Rally 2, que traz apenas seis carros, quatro circuitos e um modo de corrida. Agora são cinco modos, seis circuitos e vinte carros (doze secretos). Entre os oito carros iniciais estão o Impreza (é o melhor), Escorte WRC, Lancia Stratos e Peugeot 306.

Apesar de toda essa perfeição, faltou criatividade e desafio ao jogo, o que também se sentia no Arcade. Mas pode ser que jogando com o volante e com recursos de vibração no joystick a história seja outra.

Tela de Jogo

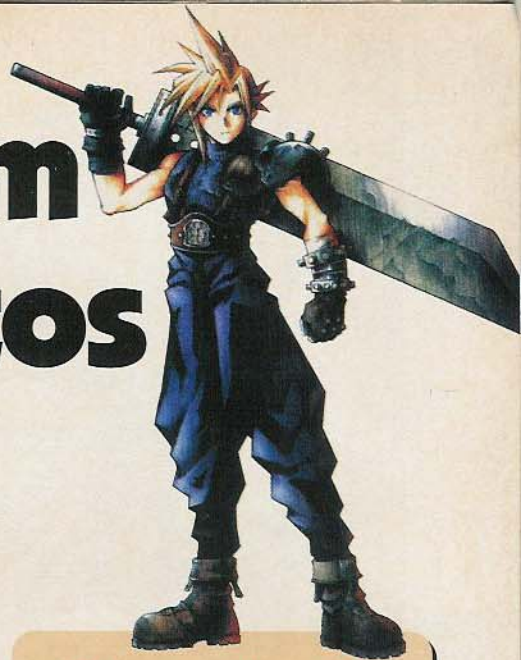
No modo para dois jogadores a tela fica dividida

Sega Rally
Corrida, da Sega

DREAMCAST

GRÁFICOS	10
SOM	10
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	9,5
NOTA FINAL	9,8

1 ou 2 jogadores, aceita jogo via Modem, portátil VMS e volante

Ehrgeiz: luta em cenários abertos

Você não fica preso às cenas, pois os espaços são tridimensionais

Esta é a primeira caverna. Não tente entrar nas outras pois você está fraco

Termine o game jogando com Sephiroth e você vê, como brinde, as animações de Final Fantasy 7

Disputa divertida
Ehrgeiz é uma arma superpoderosa, que será entregue ao campeão deste torneio de luta. Vale a pena brigar pelo prêmio pois o jogo é diferente e empolgante.

Aqui você luta em blocos coloridos. Aperte ■ para afastar o rival dos blocos com a sua cor

Não se preocupe com este monstro: não é preciso derrotá-lo para ver o final

Por Ronaldo Testa

Um torneio de luta legal, com dezessete personagens, vários tirados do clássico Final Fantasy 7. Seu lutador se movimenta livremente, sobe em caixas e outros obstáculos e quando você vence pode escolher novos caminhos nas fases.

Os cenários tridimensionais são bonitos, a jogabilidade é muito boa e os golpes são fáceis de executar.

Modos de Luta

Arcade Mode - Você detona oito inimigos e enfrenta o chefe e um monstro, no final.

Minigames - São quatro jogos simples, com lutas, corridas e desafios de habilidade.

Quest Mode - Jogue com Masuda ou Clair para localizar vários itens. É um modo complicado, pois há muitos menus e opções diferentes, tudo em japonês.

Ehrgeiz
Luta, da Square/Dream Factory

PLAYSTATION

GRÁFICOS	9,0
SOM	9,0
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,8

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card e Dual Shock

Momento do teletransporte. Use o item asa de morcego para deixar um lugar e voltar paraa sua cabana

“Qualquer Dia, Vão Acabar Fazendo A Festa do Oscar na Nossa Sala”

Rodolfo R. A. Araújo e Victória H. M. Araújo, economista e administradora de empresas, assinantes da DIRECTV™

“And the Oscar goes to... Rodolfo R. A. Araújo.” Do jeito que andam as coisas na casa do Rodolfo e da Victória H. M. Araújo não vai ser difícil ouvir essa frase. Todo dia eles têm alguma superprodução acontecendo na sala, que por sinal já está virando um ponto de encontro do pessoalzinho mais badalado de Hollywood.

A Michelle Pfeiffer, o Robert Redford e muitos outros disputam para ver quem vai entrar na casa deles.

E não é só o Oscar que pode acontecer por lá. Campeonatos nacionais e internacionais de futebol, basquete, tênis, shows de rock, concertos internacionais, grandes festas. Com tanta agitação, é lógico que os maiores jornalistas do

mundo também têm que estar presentes. Até um satélite exclusivo está voltado para a casa deles! E tudo isso porque eles são assinantes da DIRECTV.

DIRECTV faz parte da vida do Rodolfo e da Victória. Graças a ela, o casal tem acesso à melhor programação de televisão do mundo. Com a DIRECTV, qualquer pessoa pode ter até 150 canais com som de CD e imagem de cinema. É uma programação que tem um pouquinho de tudo: canais de áudio, de pay-per-view, infantis e adultos. O assinante transforma a sua TV em uma verdadeira máquina de diversão via satélite.

DIRECTV faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, até de quem prefere se divertir estudando a semântica dos prolóquios da Índia Antiga, no original, em sânscrito.

Faz parte da vida de quem assiste TV - além da DIRECTV, a TVA, a MTV, a HBO Brasil, a ESPN Brasil, entre outros, integram o Grupo Abril; faz parte da vida de quem lê revistas - são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,8 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5,4 milhões de fitas de vídeo, 13 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!

Luta de feras em Bloody Roar 2

Transforme seu lutador em animal e ganhe força

Em Movies and Pictures você vê animações e desenhos

Por Ronaldo Testa

Um bom game de luta entre feras. Bloody Roar 2 está ainda mais bonito, rápido e fácil de jogar. Mais animal mesmo! Como no primeiro jogo, seus personagens viram feras ao toque de um botão. O CD traz seis lutadores novos: Busuzima (Camaleão), Marvel (Leopardo), Stun (Inseto), Uriko (Mulher-Gato), Jenny (Morcego) e Shenlong (Tigre).

Jogá-lo é fácil: combine os botões de Soco e Chute com toques no Direcional – às vezes repetindo as setas – e você descobre muitos golpes. É um game que promete seguir carreira.

Modos de luta

Arcade - Enfrente sete rivais mais o chefe do jogo.

Versus - Lutas a dois, à vontade.

Story - Lutas com missões. Mas as instruções estão em japonês.

Survival - Enfrente os rivais com apenas uma Barra de Energia.

Custom - Escolha a velocidade de combate e acione opções como Big Head (cabeça grande) .

Watch - Selecione os dois lutadores e apenas assista à luta.

Tela de jogo

1 - Energia
2 - Tempo de luta restante
3 - Energia da fera

Use ● quando a Barra de Fera estiver brilhando e se transforme em animal

Bloody Roar 2
Luta, da Hudson

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	8,5
SOM	8,5
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	8,0
NOTA FINAL	8,5

1 ou 2 jogadores, aceita Dual Shock e Memory Card

Golpe Charge-Up Power Punch com Gado: faça ↓ ↙ ←, Soco

Chegue perto e aperte ▲ para agarrar o oponente

Personagens secretos

Gado - Para habilitá-lo, termine o jogo no Modo Arcade com qualquer lutador.

Shenlong - Termine no Arcade sem perder nenhum round. Se passar por Gado, sua última luta será com Shenlong. Vença para habilitá-lo.

Comandos

Soco - ■
Chute - X
Beast (Animal) - ●
Correr - →, segure →
Agachar-se - ↓, segure ↓
Agarrar - Soco + Chute
Escorregar - →→ ou ←←

ODT: em busca da pérola mágica

Escolha seu personagem, explore os cenários e arrase os inimigos

Por Humberto Martinez

Uma misteriosa epidemia ameaça a cidade de Calli e o único remédio é uma pérola mágica. Você foi escolhido para procurá-la em uma expedição arriscada mas muito divertida. ODT quer dizer "Ou morra tentando" (Or Die Trying). Você joga como arcebispo, engenheiro, cartógrafa ou soldado. Cada um com suas habilidades e fraquezas especiais.

Armas e magias

A visão é em terceira pessoa e há vários caminhos possíveis, com armas, itens e monstros horrendos. Para destruí-los você conta com lança-chamas, rifles de plasma e magias.

Os cenários são escuros, cheios de surpresas, com várias saídas e passagens diferentes. Como há muitos movimentos, é preciso se habituar aos comandos para avançar no jogo.

ODT Ação, da Psygnosis	
PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,0
SOM	8,0
JOGABILIDADE	8,0
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,5

1 jogador, aceita Memory Card

Nas caixas e barris há itens escondidos

Salve o jogo passando pelas linhas verdes, que são Marca-telas

Use as alavancas para abrir passagens

Comandos

■ - Agachar-se
▲ - Usar bombas
● - Pular/Examinar
X - Atacar/ Atirar
R2 - Caminhar
Select - Inventário
Start - Pausar
L1 - Menu de magias
L2 - Aproximar câmera
R1 - Mudar armas

Tela de jogo

1- Bombas
2- Energia
3 - Mana
4 - Nível da munição
5 - Arma

Sua arma serve para queimar plantas que obstruem as passagens

Reúna vinte recipientes de gás como este e use-os para consertar seu dirigível

Animação de abertura: você vê o dragão do Castelo Proibido, seu maior inimigo

Fase Bamboo Forest: se pisar na área escura da grama você acorda as cobras

Fase Tiger Ruins: vença este chefe e aprenda suas magias

Desvende o mundo mágico de

Um desafio com visual incrível e ação total

Por Humberto Martinez

T'ai Fu é um tigre guerreiro, que está determinado a descobrir tudo sobre seu passado. Para isso encara muitos inimigos e enfrenta a ira de um dragão maligno.

O jogador assume o comando do do corajoso tigre e mergulha em um universo mágico, onde os animais andam, falam e brigam como humanos.

Mestres e magias

Há inimigos de diferentes espécies e ao derrotar macacos, gafanhotos e outros bichos você ganha habilidade para rolar, flutuar e usar magias. Sem esses poderes você não vence o dragão e nem chega ao Castelo Proibido, onde desvendará os segredos.

O caminho é dividido em dezenove fases, passando por montanhas geladas, muralhas e florestas cheias de desafios e armadilhas.

Realismo e agilidade

Os cenários são de arrasar, totalmente tridimensionais. E para aumentar o realismo, há efeitos sonoros elaborados, com ruídos de animais e som ambiente.

A jogabilidade também empolga: você corre, salta, usa magias e combos com rapidez e facilidade, interagindo com os cenários. A diversão só não é dez porque há fases difíceis demais, mesmo para os feras no Joystick. Mas um pouco de treino ajuda bastante.

Tela de jogo

Barra de Magia Chi

Barra de Energia

Energia do Chefe

Tipo do Especial

Magia secundária

Vidas

Itens (50 valem vida extra)

Comandos

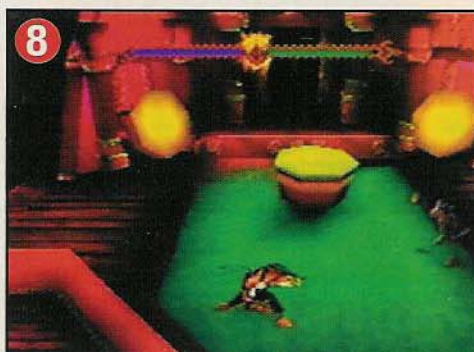
- ■ - Atacar
- X - Pular
- ▲ - Defender
- ● - Agarrar
- L2 - Liberar magias (após conseguir a Barra de Magias Chi)
- R1 - Agachar-se
- R2 - Exibir Status

Fase Leopard Fortress: Não perca tempo e jogue os inimigos no fogo

Fase Leopard Lookout: Pule sobre o leopardo e livre-se dos ataques

Fase Temple Bridges: localize e acione as manivelas para movimentar plataformas

Fase Mountain Pass: detone o chefe, suba na estátua e pule sobre o pilar. Use uma magia sobre o último pilar para abrir a continuação da fase

Fase Cavern of Spirits: você pode usar magias e levantar um pilar sobre a água

Fase Monkey Treetops: acabe com os macacos antes que eles joguem você no buraco

T'ai Fu
Ação, da Activision/Dreamworks

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,5
SOM	10
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	9,5

1 jogador,
aceita Memory Card

Acelere tudo em Motor Head

Corridas com pique visual e radical

Por Ronaldo Testa

Dez protótipos de carros esportivos e dezesseis circuitos para você escolher e provar que é fera nas pistas.

O jogo foi criado para computador e por isso tem um visual incrível. Os gráficos são ótimos, com cenários bem variados e efeitos visuais muito radicais. A jogabilidade é boa e os carros respondem rapidamente aos comandos.

Como cada veículo tem características diferentes e é legal você experimentar todos até descobrir qual é mais adequado ao se estilo de pilotagem.

Modos de corrida

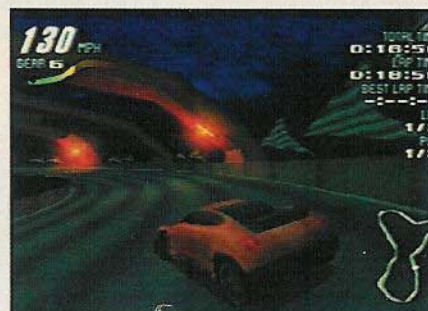
Quick Race - Para conhecer a pista.
Single Race - Escolha um circuito e enfrente todos os oponentes.
League Mode - Campeonato completo. Se vencer você ganha pistas e carros extras.
Time atack - Corrida contra o relógio.
Ghost Mode - Seu único concorrente tem um carro igual ao seu.

Motor Head
Corrida, da Fox/Gremilin

PLAYSTATION

GRÁFICOS	9,0
SOM	8,0
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	8,5

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card, Dual Shock e Passwords

No início escolha o carro adder mr2, que é o mais equilibrado

Em Neocity não faça as curvas muito depressa para não se arrebentar contra o muro

Cuidado ao desviar deste monumento: ele atrapalha muito

Na pista Atlantika, obedeça as placas de sinalização pois há caminhos bloqueados

Comandos

■ - Freio
X - Acelerador
▲- Buzina
● - Freio de mão
L1 - Reduz a marcha
R1 - Aumenta a marcha
L2 - Muda a câmera
R2 - Visão traseira
Start - Pause
Select - Menu

Entre no ritmo em Dance! Dance! Dance!

Você escolhe a música e cria a coreografia

Por Ivan Cordon

Depois de Bust A Move e Spice Girls, a novidade é Dance! Dance! Dance!, em que você pode usar, junto com o game, qualquer CD de música e sair dançando. É só selecionar a opção CD Change, colocar seu disco e escolher sua faixa favorita.

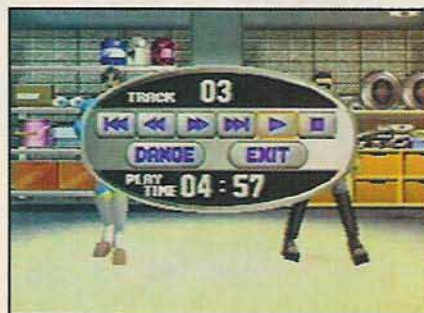
O jogo é muito legal, com movimentos realistas e divertidos. Os comandos são fáceis: basta apertar qualquer botão e seu dançarino se move. Depois de praticar um pouco, você se dá bem.

Muita diversão

Há oito personagens que dançam Break, Hip Hop, Jazz, Samba, Rockabilly, Tap e até Cossaco (dança russa). São dois modos de jogo, mas o Story só é viável para quem sabe ler japonês. O divertido mesmo é o modo Dancing, com treinos, disputas simples e campeonatos. Mas houve gente na redação que detestou, pois se você põe a sambista para dançar rock parece que ela continua dançando samba. Enfim, arrisque!

No Practice as barras laterais indicam os botões que você usa para criar as seqüências

Os desenhos são estilizados. Confira o visual dos espanhóis

O Story Mode é um RPG: você anda pela cidade e conversa com as pessoas

Na opção CD Change você usa seu CD favorito e escolhe a música

Quando você cria coreografias surgem efeitos especiais

Brian apavora Lynx com o Break. No Modo Trace os comandos aparecem na tela

Dance! Dance! Dance!
Simulador de dança, da Konami

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	8,5
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,1

1 ou 2 jogadores, CD japonês, aceita Dual Shock e Memory Card

Viper: um helicóptero destruidor

Escolha o caminho e saia atirando

Você é o piloto de uma arma voadora, o supermoderno Viper, uma máquina de destruição, e deve cumprir uma série de missões arriscadas.

Em alguns pontos há opções de caminho, e você passa por obstáculos diferentes para chegar ao chefe.

Os cenários são escuros, dificultando a identificação dos inimigos e dos itens para recarregar sua energia e as armas.

Estas setas indicam ao piloto as diferentes opções de direção

Pegue estas esferas e ganhe itens para aumentar seu poder

Viper
Ação, daOcean/Infogrames

PLAYSTATION

GRÁFICOS	9,0
SOM	8,5
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	8,6

1 jogador, aceita Controle Analógico, Dual Shock e Password

Ataque depressa com Tiny Tank

Controle um tanque de guerra

Fique esperto neste combate: os tiros vêm de todos os lados. Você tem de desviar e atacar rapidamente para acabar com seus inimigos.

Encarando desafios em desertos, campos minados e bases militares, você assume o controle de Tiny, um tanque de guerra engraçado, que dá dicas, reclama e até faz piadas. Siga as indicações do radar para localizar, destruir os alvos e avançar no game.

Comandos

- ▲ - Rádio
- ■ - Tiro
- ● - Bomba
- X - Pulo
- R1- Canhão para direita
- R2- Pulo para direita
- L1- Canhão para esquerda
- L2- Pulo para esquerda

No campo minado, passando por duas bombas você perde uma vida

Estas cabines são teletransportes, importantes para explorar as fases

Tiny Tank
Tiro, da MGM/Appaloosa

PLAYSTATION

GRÁFICOS	8,0
SOM	8,0
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	8,0
NOTA FINAL	8,2

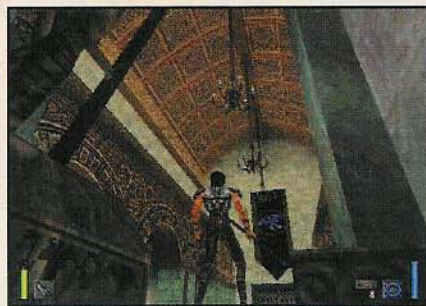
1 ou 2 jogadores, aceita Dual Shock e Memory Card

Sangue e magia em Heretic 2

Destrua tudo o que aparecer

O primeiro Heretic seguia o estilo Doom, com jogo em primeira pessoa e armas pesadas. Heretic 2 inova (você vê seu herói na tela) e mantém o ingrediente essencial do gênero: muito sangue e magias, além do tiroteio.

Você percorre cenários sombrios e detona tudo que aparece. O visual do jogo é muito bonito, mas a jogabilidade é complicada, pois os comandos combinam mouse e teclado. Para rodar bem, o jogo exige um computador Pentium de 200 MHz e uma boa placa aceleradora 3D.

Configuração mínima: Pentium 166 MHz, 32 Mb de RAM e placa 3D.

O visual elaborado garante o clima de mistério

Estas bolas de fogo são armas eficientes

Nos Santuários você consegue proteção e poderes especiais

Heretic 2
Ação, da Activision

COMPUTADOR	
GRÁFICOS	10
SOM	9,0
JOGABILIDADE	6,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,6

1 jogador (até 32 via Internet)

Enfrente os terroristas de Vigilance

Um jogo longo e repleto de desafios

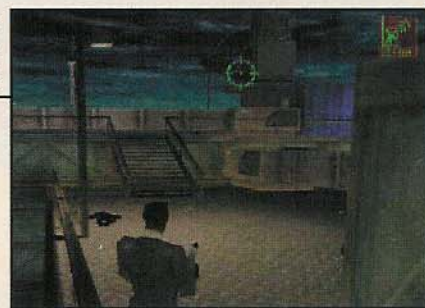
Você comanda os agentes da SION (Special Intelligence Operation Network), uma organização que deve impedir o avanço do terrorismo no mundo.

As fases são longas e cheias de objetivos. Para se sair bem escolha o agente certo em cada missão. São oito feras, desde um especialista em informática até um perito em camuflagens. As 21 armas disponíveis garantem a segurança da corporação e a sua diversão.

O visual impressiona, com gráficos de ótima qualidade, principalmente se você tiver um placa aceleradora 3D no computador.

Configuração mínima: Pentium 166 MHz, 32 Mb de RAM.

Há inimigos em lugares escuros, como atrás das colunas

Na primeira fase, um dos objetivos é explodir este radar

Vigilance
Ação, da Segasoft

COMPUTADOR	
GRÁFICOS	10
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	9,4

1 jogador (até 16 via modem ou rede)

Feras em Ação

Estratégias para vencer

TOMB RAIDER 3

Por Humberto Martinez

Depois de encarar os desafios na Índia e em Nevada (publicados na edição 136), damos nosso roteiro para detonar os inimigos, passar todos os pontos difíceis e encontrar os Segredos nas Ilhas do Pacífico e em Londres.

Alguns lembretes:

1 - Usando o truque para pegar todos os Segredos (edição 135) você não abre a fase secreta da catedral, no final do game.

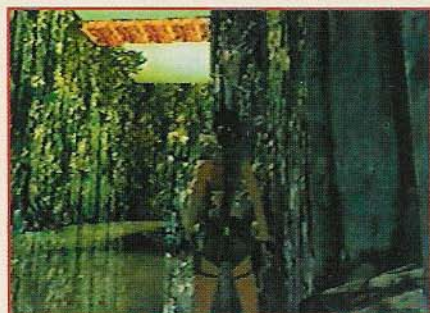
2 - Encontramos e indicamos sessenta Segredos no jogo, mas você só precisa de 59 para abrir a catedral. Usar os demais truques não o impede de abrir a catedral e completar o jogo.

Ilhas do Pacífico Sul

Coastal Village - Povoação Costeira

Segredo 24

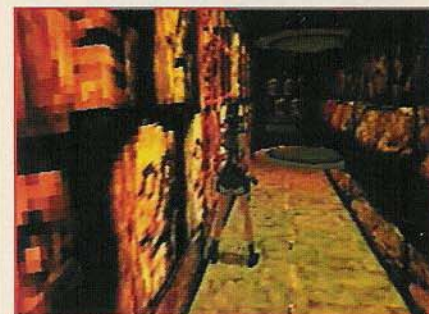
O jogo indica apenas três Segredos nesta fase, mas há outro escondido, fundamental para abrir a fase extra no final do game. No início, nade para a esquerda e pegue a Smuggler's Key (Chave do Contrabandista) sobre uma rocha submersa. Suba na ilha rochosa, salte, dependure-se no rochedo à frente (foto) e pule nas pedras ao lado para encontrar o Segredo.

Segredo 25

Use a Smuggler's Key e abra o alçapão da cabana à frente. Desça por ele e passe agachado pelo corredor para escapar da armadilha. Caia na água, pegue a arma de arpões e suba. Salte até a terceira rocha e dependure-se na trilha do teto para atravessar o lago. Siga pela trilha do outro lado e escale as rochas, pule para a plataforma do outro lado e use a trilha no teto para chegar ao arco à frente. Salte sobre a rampa à direita, escorregue e pule sobre a plataforma. Salte por cima dos espetos e agarre-se na escada, suba e dependure-se na rachadura para chegar à plataforma à esquerda. À esquerda do medicamento e da Save Gem (Pedra para Salvar o Jogo) há uma passagem escondida na rocha. Pule ali e aperte X para não cair no lago. Passe pendurado pela rachadura, salte para a rocha ao lado e atravesse o corredor. Ao chegar no início da ponte, vire-se para a direita (foto) e salte, agarrando-se à pedra. Suba e salte para a rocha à frente. O Segredo está sobre a rocha ao lado. Desça escorregando pelas pedras para voltar ao caminho normal da fase.

Segredo 26

Detone o índio, pule e agarre-se na pedra à frente, para não afundar na areia movediça. No lugar com grandes árvores, fique ao lado da primeira à esquerda e suba no galho. Suba na rocha ao lado, salte para o galho da direita e siga por ele até encontrar a Serpent Stone (Pedra da Serpente) no chão. Ainda no galho, vire-se e entre pelo buraco escondido na parede para encontrar outro Segredo (foto). Desça e siga pela trilha ao lado da cachoeira. Salte para a plataforma no meio da queda d'água e depois para a passagem atrás da água para encontrar outra Serpent Stone. Pule de volta à plataforma e dependure-se na escada do rochedo. Suba a segunda escada, suba na pedra no canto esquerdo e elimine um índio. Pule para a passagem onde ele estava, vire-se e salte sobre a pedra. Pule em direção a tocha para encontrar a última Serpent Stone. Volte à passagem onde você eliminou o índio e use as Serpent Stones na boca das cobras para abrir três comportas.

Segredo 27

Na aldeia procure itens nas ocas e acabe com os índios que encontrar. Siga pela passarela próxima da cachoeira. Ao chegar à areia movediça, suba na pedra à esquerda, elimine o índio e salte para onde ele estava. Acione a roldana (foto) e volte à aldeia. Atravesse a ponte sobre os espetos até chegar à outra parte da aldeia. Detone mais dois índios e atrás da oca da direita acenda um Flare para encontrar o último Segredo na caverna.

Suba e entre na oca pelo ponto mais alto para achar uma roldana. Volte e suba a escada que dá acesso à cabana na árvore. Suba na janela, pule na plataforma vermelha, entre pela passagem e detone o índio. Siga pelo lado

oposto ao fogo e suba na próxima passagem. Salte sobre a oca e vá até o telhado da próxima oca. Dependure-se na trilha no galho e atravesse sobre os espetos. Desça sobre penúltima oca. Pule dentro da cabana e acione o botão para descer uma plataforma sobre o fogo. Volte e salte sobre a plataforma para não se queimar. Acione o botão e acabe com o índio. Cuidado com o botão ao lado, que aciona uma armadilha. Siga pelo corredor, espere as serras passarem (foto), corra, acione a manivela e desça pela passagem ao lado.

De volta à aldeia, mergulhe na cachoeira e entre na passagem que se abriu. Fuja do jacaré. No final da passagem, suba a escada, atravesse a ponte e pule para a casa na árvore (foto).

Crash Site - Local da Queda

Segredo 28

Fique de frente para a areia movediça e olhe o Swamp Map (Mapa do Pântano) que recebeu na animação. Os "X" no mapa correspondem às plantas em que você pode pisar sem afundar. Ao chegar à última planta do mapa (foto), salte sobre a planta no canto do rochedo para achar uma passagem e o Segredo.

Na seqüência mate o velociraptor e continue até o avião caído. Vá pela direita e pare ao lado da árvore que está ao lado do avião. Acenda um Flare e desça pelo buraco ao lado da árvore. Na sala onde há o corpo de um dinossauro e de um homem, detone os Compsognathus (foto) e pegue logo a arma MP5 no chão. Acione as duas alavancas e volte pelo mesmo caminho.

Segredo 29

Siga pela passagem nas rochas ao lado do bico do avião. Ajude o soldado a matar os dinos, suba nas rochas laterais e pule para o galho para encontrar um medicamento. No galho ao lado pegue Flares e o Segredo (foto).

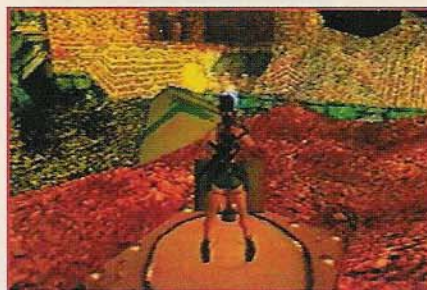
Desça até caverna e elimine os Compsognathus. A Bishop's Key (Chave do Bispo) está ao lado do homem morto (foto). Pegue-a e corra para a porta que se abriu na entrada da caverna. Fique escondido e atire de dentro da passagem até matar o T-Rex. Acione a alavanca e corra para a porta que abriu do outro lado da caverna, acione a outra alavanca e volte a passagem na entrada da caverna. Siga pelo corredor e volte ao avião caído.

Segredo 30

Ajude os guardas a matar os dinos, entre no corredor à direita e ajude outro soldado. Nem tente atravessar a ponte. Suba na pedra, escale as

raízes na rocha, salte para trás e pule novamente para cair sobre um tronco. Mate o velociraptor, pule sobre a pedra no canto do rochedo, suba no tronco e mate outro velociraptor. Salte e agarre o tronco que Lara está olhando (foto), onde há mais um Segredo. Atire no velociraptor morto que está pendurado. Desça e passe sobre a ponte para derrubá-la. O velociraptor cai na água, distrai as piranhas e você pode passar sem ser atacado. Na água acione a alavanca e abra uma porta. Saia da água, entre na sala escura, acenda um Flare e acione as três alavancas. Mate todos os velociraptors e suba pelo alçapão que você abriu. Pegue a Tuckerman's Key (Chave de Tuckerman) ao lado do cara morto.

Volte ao avião e siga pela lado mais escuro. Fique sobre o monte de terra, pule sobre a parte plana na rocha, passe para a plataforma ao lado e dependure-se na trilha no galho. Desça no próximo galho, pule na escada, suba e dependure-se na trilha no galho. Quando a câmera se distanciar, desça sobre o rochedo e note que há um buraco no chão. Agarre-se nele e desça (foto). No final dos degraus continue pendurado e siga pela esquerda, passando por baixo do rochedo até chegar a uma plataforma.

Passe agachado pelo buraco e dependure-se na trilha no teto. Desça na primeira plataforma, acione a alavanca no canto, dependure-se no teto e depois na parede e entre na próxima bifurcação, acionando outra alavanca. Caia de costas na pedra escorregadia e dependure-se, suba e pule de costas sobre o pilar em que há uma Save Gem. Salte de volta ao início e acione a primeira alavanca novamente. Dependure-se no teto e siga pelo novo caminho. No final, desça pela parede lateral e pule para trás, caindo dentro de uma passagem (foto). Acione a alavanca e salte, agarrando-se na parede. Entre pela porta que se abriu e use este espaço para tomar distância, pular e dependurar-se na pedra escorregadia na sua diagonal direita. Suba e salte de costas no pilar aonde havia a Save Gem. Faça novamente o caminho pelo teto e entre pela passagem no final. Após o corredor, pule na asa do avião e entre pelo buraco sobre ele

Dentro do avião use as chaves (Bishop e Lt. Tuckerman) na cabine, desça e acione o botão para que a metralhadora corra pelo trilho. Use-a para destruir as paredes no lado esquerdo (foto) após a queda d'água. Nem tente acabar com os dinos. Entre pela passagem que abriu e termine a fase.

Mudubu Gorge - Vale Mudubu

Mate os dois dragões e desça nas rochas à beira da água com cuidado: se cair, você morre. Salte sobre a pedra no meio da correnteza, pule e dependure-se nas pedras escorregadias à frente. Vá escalando e pulando para a direita até encontrar um botão na parede. Acione-o e volte até a primeira rocha escorregadia. Siga para a esquerda, solte-se e segure X para agarrar-se na passagem abaixo. Siga agachado e acione outro botão Volte e suba pelo alçapão que se abriu, dependure-se na trilha no teto (foto)e atravesse a correnteza. Dependure-se na rachadura e passe por ela para chegar a outra plataforma. Salte na direção da entrada da caverna, dependure-se na pedra escorregadia, suba na parte plana e pule para dentro da caverna.

Vá pelo túnel, desça pela direita e na próxima descida, salte sobre os espetos. Acione o botão no fim da caverna (após o dragão) e volte aos espetos. Escale a parede ao lado dos espetos (foto) para voltar, escale novamente para passar pela rampa e chegar a porta que você abriu. Desça sobre a rocha e salte em direção à cachoeira.

Segredo 31

Atravesse a queda d'água para achar o Segredo (foto). Dependure-se na trilha do teto e desça na entrada da passagem. Escorregue, pule e agarre-se no pilar da frente. Não pule no pilar com a Save Gem. Pule por cima dele e agarre-se no terceiro pilar para pegar a Save Gem sem cair em nenhuma armadilha. Salte para a entrada à frente, atravesse o corredor, passe pelos dardos e escorregue. Use a trilha no teto para atravessar pendurado e chegar a uma passagem entre as rochas.

Segredo 32

Pule, agarre-se na parede e suba até achar uma rocha inclinada (foto). Fique de costas para ela, pule para trás, escorregue e dependure-se. Caia sobre a plataforma vermelha para chegar ao Segredo. Pegue os itens na cabana e volte à plataforma. Para voltar ao caminho normal, dê um salto perfeito e caia sobre a plataforma ao lado da queda d'água. Cuidado para não bater a cabeça na pedra. Volte pelo caminho normal. Ao chegar poço, mate os dois jacarés antes de mergulhar. Acione a alavanca dentro da água e abra a passagem. Suba no caiaque e siga pela correnteza.

Cuidado com as armadilhas no caminho: segure a seta para baixo para diminuir a velocidade e descer com mais cuidado nas quedas d'água. Todos os caminhos levam a um fosso com uma espécie de tampão no meio e piranhas para tudo que é canto. Suba contra a correnteza pela área em que a água parece esverdeada (foto). Na piscina com jacaré não há correnteza. Desça do caiaque e suba para a escadaria. Mate o dragão e desça pela passagem após a escada. Pule para a frente, agarrar-se à trilha no teto e continue o caminho por cima da água.

Segredo 33

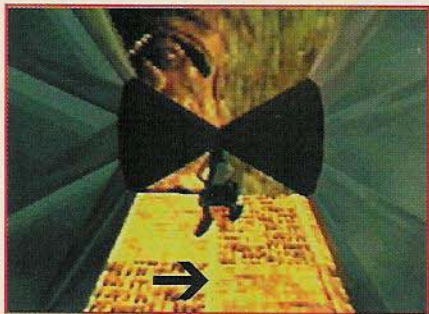
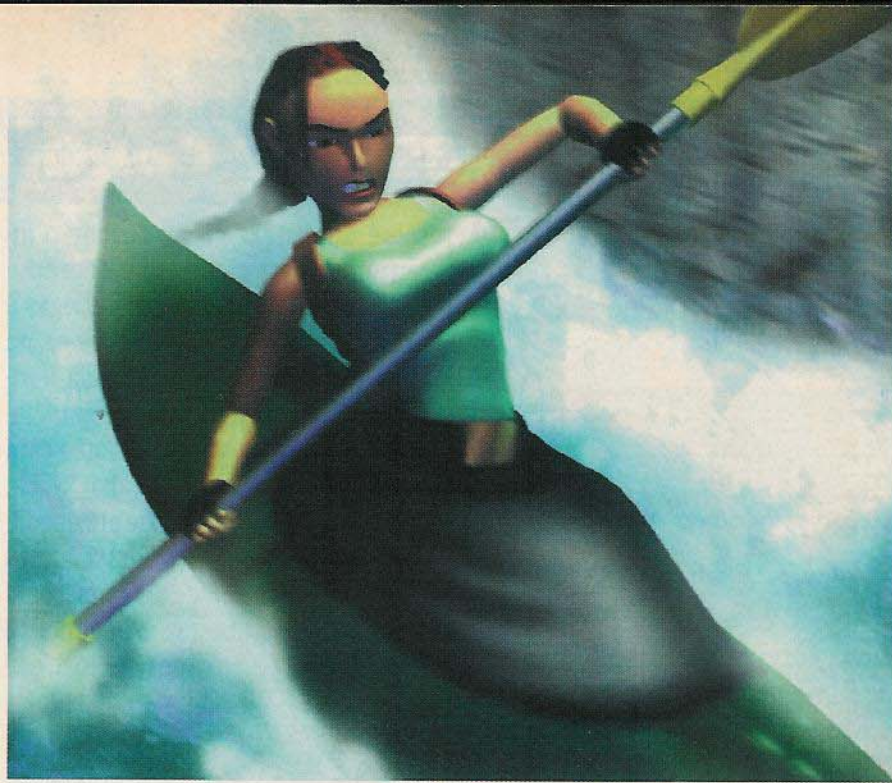
Espere o fogo das estátuas se dissipar, passe rápido e caia sobre a pedra. Salte sobre a pedra na sua diagonal e pegue o Rocket Launcher (Lançador de Granadas) no chão. Pegue o medicamento na pedra ao lado da queda d'água e pule para a pedra do outro lado (foto), conseguindo outro Segredo. Outra forma de consegui-lo é passar de caiaque pela queda d'água e pegar a Save Gem dentro passagem. Volte, escale a parede esburacada, suba na plataforma e dependure-se na trilha no teto. Após a estátua que cospe fogo, o caminho se divide em dois: à esquerda há uma caverna com Flares e munição para a Shotgun e à direita o caminho para continuar a fase.

Pule sobre a pedra atrás da lâmina e salte para agarrar-se a parede do lado oposto. Escale-a, seguindo para a esquerda até chegar à uma plataforma plana. Acenda um Flare para ver o buraco no chão e desça pela escada dentro dele. Corra e agache-se junto ao degrau para escapar da pedra, repita o processo no degrau à frente e siga até o fim do corredor. Corra e entre pela passagem à esquerda para fugir

de outra pedra. Pule por cima dos fogos e agache-se junto ao degrau para escapar de outra pedra. De frente para a água, salte para a pedra à direita e agarre-se à parede lateral para chegar a outra plataforma. Passe agachado pelo buraco e pule de pedra em pedra até chegar à corda. Dependure-se para descer sem cair na água (foto)e suba pela parede com caveiras. Mate o dragão e acione a alavanca, para fazer funcionar as correntes que levantam o tampão do lago na caverna.

Siga pelo corredor, escorregue pelo buraco e volte ao caiaque. Desça pela correnteza (foto) e ao chegar ao buraco do tampão, encha sua energia e desça com calma pelo buraco. Mate o crocodilo, acione a alavanca sob a água e passe pela porta que se abriu, seguindo para a próxima fase

Temple of Puna - Templo de Puna

Segredo 34

Acabe com os índios e suba a escadaria. Passe agachado pelo buraco e, ao chegar à sala com as serras, veja que há dois botões em cada canto. Para acioná-los espere as serras passarem, escorregue para dentro da sala, corra em direção à um dos botões, pare e agache-se ao lado dele (foto), livrando-se das serras. Acione-o e volte à posição anterior. Quando as serras se distanciarem, pule duas vezes para o lado: é o lugar ideal para acionar o outro botão e proteger-se. Vire-se quando as serras se distanciarem e quando elas vierem em sua direção, salte por cima do eixo (a parte mais baixa delas) e repita o processo nos outros dois botões. Pule as serras novamente e entre pelo portão que abriu.

Quando vocês descer no buraco, o teto vai começar a descer. Puxe a pedra escura no canto, acione as três alavancas e saia da sala, descendo pelo próximo buraco. Acione a alavanca e corra para a porta, livrando-se da pedra. Continue correndo e vire à direita escapar de outra pedra (foto).

Segredo 35

Suba pela escadaria, pule e agarre-se nas caveiras da parede (foto). Vá para a esquerda até encontrar uma sala com a arma Desert Eagle no chão e o Segredo da fase. Volte, entre pela porta que faltava e enfrente um Chefe

Vá ao segundo degrau e quando o Chefe virar fique no meio da plataforma, pulando de um lado para o outro e atirando sem parar com a Pistols (foto). Ele não vai acertá-lo. Quando ele invocar um dragão, pare, mate o dragão e volte a atacá-lo. Acabe com ele e pegue o artefato Ora Dagger.

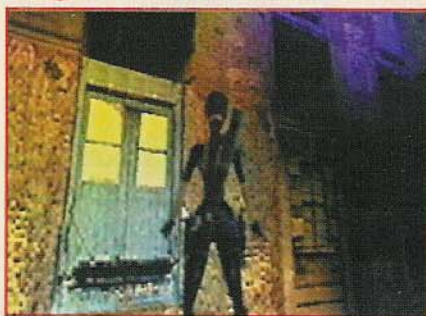
Fase de Londres

Thames Wharf - Cais do Tâmisa

Segredo 36

Vire-se para ver o pilar com uma escada e uma plataforma sobre ele (foto). Suba no pilar e fique de costas para o telhado. Salte para trás, pule novamente e agarre-se na plataforma. Salte, dependure-se no telhado à frente, desça no corredor e suba na caixa de madeira. Pule e suba no telhado, pule e dependure-se no telhado ao lado e desça sobre as caixas. Desça até chegar ao telhado do galpão, salte no vão do telhado e caia sobre os arames farpados. Entre no corredor para encontrar a sala do Segredo. Volte escalando as pedras e escadas até chegar à altura do guindaste. Pule sobre a pedra pendurada e suba no guindaste. Pule sobre as caixas de onde veio e faça o caminho de volta até o corredor. Suba no telhado e pule no outro telhado que leva ao início da fase.

De volta à plataforma inicial, caia sobre a plataforma à direita e caia de novo agarrando-se no telhado logo abaixo. Suba e salte para trás, caindo sobre outra plataforma. Acione o interruptor, mate o pássaro e dependure-se na trilha do teto para chegar à próxima varanda. Dependure-se na corda para chegar ao prédio da frente. Segure X para agarrar-se no telhado, solte e aperte o mesmo botão para agarrar-se na rachadura abaixo. Suba, detone o guarda e continue até encontrar uma plataforma com rachaduras no chão. Olhe a parede à direita e pule sobre a plataforma que está embaixo (foto). Suba na plataforma de cima, acione o botão e use os caminhos mais seguros para descer até o chão. Acione o botão ao lado da escada e suba por ela. Acabe com os ratos e com o guarda no fim do corredor para encontrar a Flue Room Key (Chave da Sala do Cano da Chaminé) no corpo do guarda.

Segredo 37

Volte pelo corredor e dependure-se na rachadura da parede para voltar ao local onde acabou com o primeiro guarda. Acione o interruptor e desça até a plataforma ao lado da rachadura. Dependure-se e caia na plataforma abaixo. Mate o pássaro e olhe para a parede acima da porta, onde há cinco buracos (foto). Dependure-se e siga até o quinto buraco, da esquerda para a direita, para encontrar um Segredo. Volte e entre pelo segundo buraco. Atravesse o duto, pule sobre a plataforma e acione o botão. Volte pelo duto e dependure-se entre o quarto e o quinto buraco. Caia sobre o toldo e desça até o chão. Suba de volta, usando as caixas e escadas até chegar ao pilar próximo do início da fase.

Desça na plataforma ao lado, pule sobre o telhado à frente, pegue o medicamento e dependure-se na rachadura da parede para chegar à entrada à direita. Entre pelo caminho da direita, salte o buraco e acione o botão que você

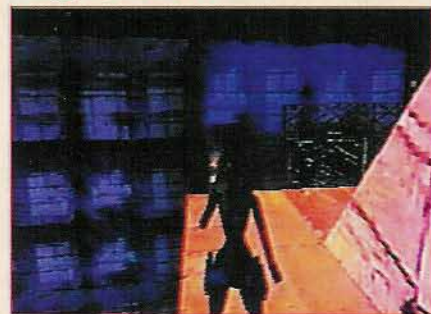
liberou. Veja o elevador externo que vai subir (foto), volte e pule sobre o elevador. Salte para a entrada ao lado e use a Flue Room Key na fechadura. Acione o botão no fim da sala, mas cuidado com as labaredas. Pule de volta para elevador externo e desça para uma plataforma externa. Faça o caminho para voltar ao pilar perto do início da fase. Salte no telhado e dependure-se na rachadura da parede.

Segredo 38

Vá pela esquerda até chegar ao buraco onde acabou de apagar o fogo, mas não caia. Pule e dependure-se na madeira (foto). Suba e pule por cima do telhado à esquerda para encontrar uma varanda com um Segredo. Suba a escada e volte pelo mesmo caminho. Desça pelo buraco e siga pelo corredor. Pule para a entrada à frente.

Detone o guarda e acione o interruptor. Entre no segundo corredor à direita. Mergulhe e acione a alavanca (foto). Volte a entrada, desative o interruptor e entre pelo primeiro corredor à direita. Mergulhe e entre pelo buraco no fundo da água. Com o interruptor desligado, as hélices giram devagar e você pode passar pelos cantos. Preocupe-se apenas com o seu fôlego.

Entre agachado pela passagem no corredor e desça pelo buraco até a área com uma máquina que se move. Não encoste nela para não morrer eletrocutado. Acione o botão ao lado da Save Gem para ligar a energia. Empurre o bloco e deixe-o no local indicado (foto), para que a máquina bata na caixa de força e ligue a energia, liberando um botão na sala central. Suba de volta pela escada, acione o interruptor e o botão liberado. Entre no segundo corredor à direita, mergulhe e suba na passagem à esquerda. Mergulhe na próxima piscina e suba na passagem no canto. Detone o guarda e acione o botão dentro da sala. Na volta tenha cuidado: não há água na piscina. Vá pela passarela lateral e siga pendurado nas grades no teto. Acione o botão que resta e volte ao segundo corredor à direita. Mergulhe na segunda piscina e entre pelo buraco no fundo. Atravesse todo o túnel aquático para chegar à base da Catedral.

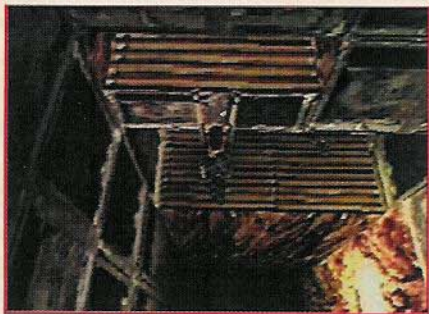
Segredo 39

Suba pela entrada no canto, acabe com o guarda e salte para a escada com cuidado. Caminhe pelos arames farpados, pule para a plataforma do guindaste, vire-se e pule para o muro à direita. Caminhe pelo arame e suba pela parte plana do telhado. Suba na Catedral, detone os guardas e vá até a entrada central. Note que falta um pedaço na cerca de ferro (foto) e desça pela escada até encontrar um medicamento. Agache-se para pegá-lo e conseguir o Segredo. Suba e entre na Catedral.

Segredo 40

Puxe o bloco azul, suba e pule sobre o telhado plano. Salte dentro do buraco após o telhado (foto) e veja o Segredo: a Catedral Key (Chave da Catedral) está no chão. Siga pela passagem ao lado da Catedral.

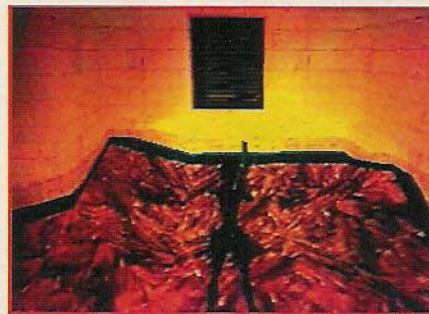
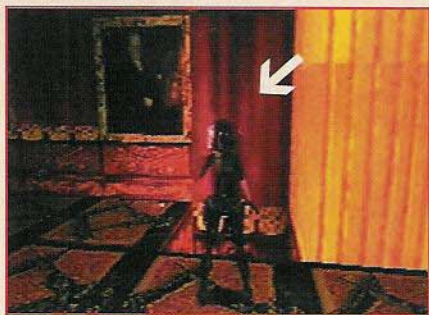
Aldwych - Estação Aldwych

Após cair na água, suba a escadaria até achar uma grade quebrada à direita. Atire para destruí-la e suba as escadas. Junte os itens do local, detone o cara e puxe a pedra preta ao lado do buraco. Caia pelo buraco, pule sobre a bilheteria ao lado e suba pelo buraco acima, escalando a pedra que você empurrou. Desça dentro da sala, pegue a Maintenance Key (Chave da Manutenção) e acione o botão para abrir a porta. Desça pela escada rolante da esquerda. Pule sobre o buraco para cair na terra plana à direita e abra a porta com a Maintenance Key. Entre e acione o botão. Pegue o Old Penny (Moeda Antiga) no chão, em frente à máquina (foto). Caia no buraco onde saltou para cair no trilho do trem, corra pela parte mais clara do túnel e entre pela passagem à direita.

Segredo 41

Escale as caixas e salte para agarrar-se na escada. Pule para trás e caia sobre a plataforma. Suba na caixa, dependure-se na trilha no teto e atravesse até o local com uma broca gigante. Para descer, fique de costas para a rampa verde, escorregue e dependure-se. Solte-se sobre o chão quebradiço e imediatamente pule para a rampa à esquerda. Escorregue, pule para frente e dependure-se na rachadura. Siga pendurado para a direita, solte-se para cair sobre outro chão quebradiço, segure-se X para pendurar-se na plataforma escorregadia abaixo. Suba nesta plataforma e salte para trás, aperte seta para cima e bolinha, dê uma cambalhota no ar e agarre-se na rachadura. Desça de rachadura em rachadura para achar o Segredo(foto), pegue a arma MP5 no chão. Desça pela rampa ao lado, escale a pedra, vire-se e pule para entrar pela passagem. Suba a escada, passe com cautela pelas labaredas e continue até encontrar outra escada. Suba a escada até a metade e pule para trás para achar uma entrada escondida. Acione o botão e continue subindo. Passe agachado pela labareda e siga até a plataforma do metrô. Volte à sala das caixas vermelhas, escale-as e entre pelo alçapão.

Acabe com o cara e com o cachorro. Preste atenção à porta do canto da sala: no fim da fase você poderá abri-la e pegar um Segredo (foto). Entre pela porta central e caia no chão. Puxe a pedra, suba, caia pelo alçapão ao lado. Siga agachado pelo corredor, suba e vá em frente até achar dois botões. Contando a partir da esquerda, acione o segundo botão e corra pelo corredor lateral. Quando chegar ao local onde há três portas, entre na terceira. Acione o botão, desça pela rampa ao lado e volte ao local anterior. Acione novamente o segundo botão, corra e entre pela segunda porta. Suba pela entrada na parede à esquerda, acione o botão e caia pelo buraco. Desta vez, acione o primeiro botão e corra para entrar pela primeira porta. Dependure-se na trilha do teto e atravesse o poço. No final solte e aperte X para agarrar-se na plataforma e pegar a Salomon's Key (a chave Salomon). Mergulhe, entre pela passagem lateral e volte até a sala das caixas vermelhas.

Volte ao local da broca gigante, suba na furadeira e pegue outra Salomon's Key. Siga pela passagem e volte até a bilheteria do início (foto). Use o Old Penny na cabine de bilheteria para receber um Ticket (cuidado: ele cai no chão sem você ver). Desça pela escada rolante da esquerda.

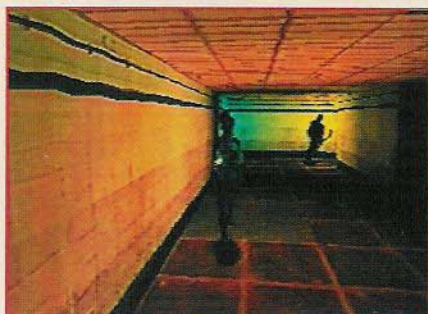
Segredo 42

Detone o cara e atire na janela (foto). Entre e ache um Segredo. Volte, desça no trilho e siga à direita. Acabe com o cara. Acione o botão e entre. Vá até o labirinto, siga e acione o botão da esquerda. Volte, entre na sala, acione o botão da esquerda e vá ao labirinto. Siga pelas passagens para achar a saída.

Cuidado com as armadilhas no chão. Pule para atravessar a cortina que está diante de Lara (foto) para achar a Ornate Star (Estrela Enfeitada). Use as duas Salomon's Key nas fechaduras para abrir as travas da porta. Pegue o Masonic Mallet (Bastão Maçônico) no chão, mate o cachorro e entre pela passagem que se abriu. Acenda um Flare e atravesse o túnel aquático.

Segredo 43

Suba na plataforma, salte e agarre-se no vão da parede. Entre agachado pelo vão e desça na plataforma ao lado. Dependure-se na trilha no teto e desça na abertura à frente. Use o Ticket e libere a catraca eletrônica. Vá para a esquerda, onde há várias catracas (foto), passe pelo canto e use a Ornate Star na porta da bilheteria. Entre na sala e siga pela passagem no alto para chegar ao Segredo.

Segredo 44

Desça pela escada rolante e abra a porta com o Masonic Mallet. Entre na sala, acione o botão e fique de costas. Acenda um Flare e veja a entrada acima (foto). Pule e entre agachado para achar um Segredo. Saia, desça pelo buraco no meio do corredor ao lado, suba pelo alçapão e entre no vagão. Acione o botão e desça pelo alçapão que se abriu.

Segredo 45

Não acerte o cara com a tocha (foto): espere que ele vá chamar um amigo e deixe uma porta aberta adiante. Detone os dois e entre pela porta que eles abriram. Não caia pelo buraco no fim da rampa, pois ele leva ao fim da fase. Entre na sala, acione os dois botões, volte à sala que estava fechada, acima da sala das caixas vermelhas. Entre para achar um Segredo. Acione o botão da sala para poder chegar ao fim da fase.

Lud's Gate - Portão de Lud

Segredo 46

Desça pelo corredor e vá pela esquerda. Escorregue pela rampa e suba pela direita para fugir dos espinhos. Fique de frente para a rampa central (foto) e pule sobre ela, escorregando no meio dos arames farpados. Entre pela abertura no canto e encontre um Segredo. Suba na parede e pule para cima da parede, voltando à entrada. Acione o botão ao lado da entrada e suba na parede à esquerda.

Segredo 46

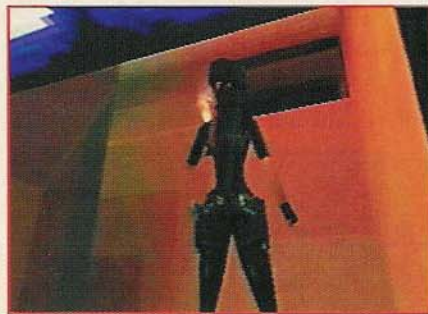
Suba pela grade até a luz verde. Salte de costas para cair em uma plataforma com uma Save Gem e munição. Salte de volta à grade e desça até a luz vermelha (foto). Pule de costas e vire no ar para se agarrar na escada. Entre agachado no vão para achar outro Segredo. Pule de costas e vire no ar para voltar à grade.

Subа e entre agachado pela passagem. Quando puder ficar em pé, suba na parede e caia pelo buraco. Detone o guarda, puxe a pedra e empurre-a sobre o bloco branco. Acione o botão, acabe com o guarda e desça para o templo egípcio. Suba os degraus para chegar à primeira sala e empurre a pedra sobre o bloco branco no chão. Suba na pedra e passe pelo caminho acima para sair da sala.

De volta ao degrau, tome distância e pule para agarrar-se na trilha no teto à esquerda. Desça pela direita e acione o botão. Volte, suba as escadas e fique na passarela ao lado da porta. Salte, dependure-se na plataforma à frente (foto) e pule para trás para encontrar outro botão na parede. Pule de volta aos degraus e suba até o topo. Salte e agarre-se na plataforma à frente. Escorregue na próxima rampa, pule e agarre a plataforma. Escorregue pela próxima rampa e caia no chão quebradiço. Pule imediatamente para a direita e depois para frente e agarre-se. Pegue o Embalming Fluid (Fluído para Embalsamar) no chão e atravesse agachado.

Segredo 48

Detone o guarda e acenda um "Flare" para ver o caminho no canto. Atravesse-o, acerte outro guarda e desça pelo buraco. Salte e agarre-se na trilha do teto. Quando a câmera se afastar, solte-se e caia sobre a cabeça da esfinge. Encha a energia e pule na direção em que Lara esta olhando (foto) para achar uma plataforma. Pule para o pilar da frente, vire-se, salte e dependure-se no bloco de pedra. Suba e pule para a plataforma à frente. Siga até a Save Gem para encontrar um Segredo. Pule sobre a esfinge e escorregue até o chão.

Segredo 49

Acabe com o guarda, suba a escadaria, escale a parede e vire-se para ver a entrada de um Segredo (foto). Salte e entre agachado para pegá-lo. Puxe a caixa e dependure-se nela para alcançar a escada. Entre pelo caminho lateral, dê a volta, empurre a caixa para a ponta e puxe a outra o máximo possível. Suba a escada e dê a volta novamente para voltar ao início da fase. Volte à sala do início e use Embalming Fluid sobre a pedra de oferendas. Caia pela passagem que se abriu. Pegue a máquina de mergulho e siga em frente. Mate o jacaré e entre pela pequena passagem à direita para achar um pequeno espaço e encher o seu ar. Procure por itens e siga o caminho das luzes para chegar à uma nova área. Suba na plataforma, pegue os arpões e desça até a água. Acione a alavanca no fim do túnel e entre pelo alçapão. Acione o botão e volte para a água para entrar pelo alçapão.

Segredo 50

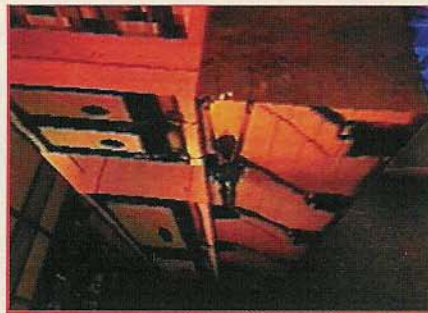
Nade pelo caminho da direita e suba na plataforma. Suba e veja o mergulhador agachado (foto). Não deixe que ele perceba sua presença. Olhe para trás e veja o buraco na parede. Pule, dependure-se e vá pela direita, subindo agachado pelo pequenos espaço para não ser visto. Entre agachado e saia pelo outro lado. Entre pela passagem à frente e siga pelo corredor. Acabe com o guarda e escorregue pela rampa para cair na água. Nade para a esquerda para encontrar a entrada do Segredo. Suba até onde estava o mergulhador e detone o guarda para pegar a Boiler Room Key (Chave da Sala da Caldeira).

Segredo 51

Caia na água e procure uma entrada para achar o Segredo. Volte ao local onde pegou o Segredo anterior, pegue o equipamento de mergulho e siga pelo túnel aquático (foto). Quando chegar a um local com várias entradas, procure uma que tenha ar para você se recuperar. Depois procure por uma alavanca no túnel ao lado da entrada. Acione-a para abrir uma comporta. Em cada comporta há uma alavanca, que abreoutra comporta. Acione todas as alavancas e entre por todas as portas até achar uma grande subida, que leva a saída. Entre na água e acione a alavanca para apagar o fogo. Suba e salte sobre as plataformas para chegar à outro caminho. Espere os bate-estacas subirem para passar correndo. Tome distância e pule para agarrar-se à trilha no teto. Solte-se e segure-se na passagem no meio da queda d'água. Use a Boiler Room Key e acione o botão ao lado.

Desça nadando até à área onde há várias entradas e no fundo da água passe pela entrada vermelha. Entre pelo alçapão e suba até o topo. Salte bem no canto das plataformas para escapar dos ferros (foto) e continue pulando nas plataformas. Detone o guarda e suba pela entrada no teto. No fim do caminho, pule e agarre-se no buraco da parede. Solte e aperte X para pendurar-se na entrada abaixo. Atravesse agachado e pule para pendurar-se em outro buraco. Passe mais este caminho para terminar a fase.

The City - A Cidade

Segredo 52

Fuja dos disparos de Sophia, mas nem tente atirar nela. Suba na plataforma e salte para a da frente. Suba na passarela acima, pegue o medicamento e acione o botão, abrindo um alçapão sobre a caixa de metal. Dependure-se na parede (foto) e agarre-se no vão da parede para encontrar um Segredo. Volte e suba pelo alçapão. Siga escalando até encontrar um local para passar agachado.

Pule para a plataforma ao lado de Sophia e atire na caixa de força (foto) para eletrificar a passarela. Não salte na plataforma. Suba na caixa de força e pule para a passagem à frente. Acione o botão, desligue a eletricidade e pegue o artefato The Eye of Isis (O Olho de Isis) para completar suas aventuras em Londres.

DICAS

As dicas e truques que publicamos são previamente testados em nosso laboratório de jogos. Os códigos para os acessórios Game Shark e Action Replay são criados e fornecidos pelo próprio fabricante e podem ser encontrados diretamente no site http://www.gameshark.com. As melhores dicas enviadas pelos leitores são premiadas com camisetas exclusivas, a critério da redação. Participe você também!

PLAYSTATION

Rouge Trip

Habilite o chefe

Jogue com Big Daddy - Entre com a Password, ▲, ■, R2, X, ▲, R2. Escolha o modo Challenge e a pista Nuke York. Big Daddy estará na tela de Seleção de Personagens.

NINTENDO 64

Turok 2: Seeds of Evil

Todos os segredos, inclusive invencibilidade e munição infinita

Habilite todos os segredos - Entre na opção Enter Cheat e digite a senha BEWAREOBLIVIONISATHD. Em seguida clique em Cheat para habilitar todos os segredos. Há opções legais como Invencibilidade e Munição infinita. Experimente todos e arrase.

PC/PLAYSTATION

Tomb Raider 3

Pule de fase, ganhe armas, munição e itens

PC

Próxima fase - Durante o jogo, para passar para a próxima fase guarde sua arma, segure a tecla Shift, dê um passo para trás e um para frente. Solte o Shift, agache-se, levante-se, gire três vezes para qualquer direção e use ↑ + ALT.

Todos os itens - Repita a seqüência anterior até o momento de girar três vezes. Depois salte usando ↓ + ALT. Você ganha todas as armas com munição, Medi Kits e Flares.

PST/PC

Pilote o quadriciclo - No início selecione a opção Lara's Home. Na biblioteca puxe o livro solto na prateleira para apagar o fogo. Escale a lareira e, na sala secreta, empurre a caixa solta para abrir um caminho e acione a alavanca. Corra pelo sótão para chegar a entrada da mansão. Entre pela porta ao lado da escada. Na sala onde há um aquário, puxe a caixa e suba nela para alcançar o buraco no teto. Entre e mergulhe para encontrar a Race Course Key. Use-a para abrir o portão no jardim e acessar a pista de treino do quadriciclo.

PLAYSTATION

Thrill Kill

Habilite os mestres, use os fatalites e troque a roupa de seu personagem

Novas roupas - Entre no Practice e complete todos os movimentos do personagem do qual você pretende mudar a roupa. Volte para a tela de Seleção de Personagens, coloque o cursor sobre ele, segure L1+L2 e aperte qualquer outro botão para selecioná-lo. Alguns aparecem com outra roupa e outros podem até mudar de forma.

Habilite os mestres - Termine o jogo na dificuldade Medium, por três vezes. A cada vez que terminar você habilita um dos mestres, na seqüência Cain, Judas e Marukka.

Fatalites simplificados - A qualquer momento da luta, segure Select+L2+X+R1. Quando sua barra de energia encher, escolha sua vítima e detone. **Colaboração do leitor Roger Silva, de Florianópolis, SC.**

PLAYSTATION

Ehrgeiz

Descubra os lutadores secretos

Personagens secretos - Para habilitá-los chegue ao final do jogo no Modo Arcade da forma indicada a seguir.

Kouji Masuda - Termine com um personagem masculino.

Clari Andrews - Vá até o final com um personagem feminino.

Yuffie Kisaragi - Termine com Cloud.

Vicent Valentine - Chegue ao final com Tifa.

Zack - Termine com todos os personagens de Final Fantasy 7.

Django - Com todos os personagens que não são do jogo Final Fantasy.

NINTENDO 64

Knife Edge: Nose Gunner

Selecione todas as fases e aumente a dificuldade

Seleção de fases - Selecione Story ou Team Mode e, na tela que aparece logo após as opções de Nível de Dificuldade, pressione os botões C↑+C↓+C←+C→+R e faça no direcional →, ↑, ←, ↓. Fazendo tudo certo você pode selecionar qualquer fase do jogo.

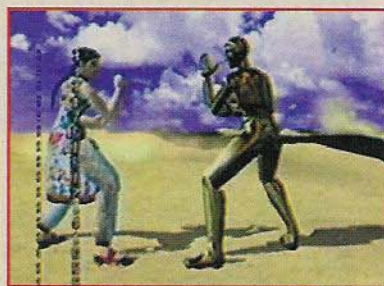
Superdificuldade - Quando ligar o videogame e aparecer na tela o nome Kemko, rapidamente segure os botões R+L+C↑ e aperte C→, C←, B. Agora nas opções de Nível de Dificuldade você vai encontrar a opção Super.

DREAMCAST

Virtua Fighter 3 TB

Transforme Dural, descubra outro cenário e mude a roupa de personagens

Em Trainning Mode

Jogue com Silver Dural - Na Seleção de Personagens aperte Start+X+A.

Jogue com a Gold Dural - Na tela de seleção de personagens aperte Start+Y+A.

Novo cenário - Na tela de escolha de cenário segure Start e aperte A para lutar em um cenário novo.

Em qualquer modo

Roupa nova - Na tela de Seleção de Personagens, segure Start e aperte qualquer botão para selecionar seu personagem. Ele virá com uma outra roupa.

PLAYSTATION

The Unholy War

Novos cenários, todos os mapas e personagens ocultos

Personagens secretos - Entre em Play Game, clique em Mayhem, leve o cursor até Set Teams e aperte ●+■, Select 4 vezes, Start 3 vezes, ■ 2 vezes, ●, ●+■.
No canto inferior direito da tela aparecem as palavras All Players. Na tela de Seleção de Personagens estarão disponíveis os lutadores Beta Razor e Super Prana Devil.

Novos cenários - Entre em Play Game, clique em Mayhem, leve o cursor até Accept Teams e aperte, ●+■, Select 4 vezes, Start 3 vezes, ■ 2 vezes, ●, ●+■.
No canto da tela aparece escrito All Levels. Você ganhou dois novos cenários de batalha: Dark Moze e Menhir Circle.

Abrir todos os mapas no Single Player - Entre em Play Game, depois em Strategy, coloque o cursor sobre Set War e aperte ●+■, Select 4 vezes, Start 3 vezes, ■ 2 vezes, ●, ●+■. No canto da tela aparece escrito All Maps e você já pode acessar todos os mapas.

NINTENDO 64

Top Gear: Overdrive

Carros e temporadas extras

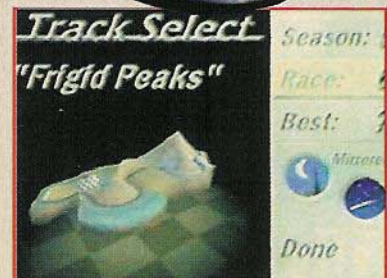
Atenção - No menu principal há quatro opções: Championship, Versus, Setup e Credits. Para habilitar os carros extras use o controle analógico, coloque o cursor sobre cada opção indicada e aperte o botão Z depois de iluminar cada uma.

Todos os carros - Nesse caso, por exemplo, ilumine Credits e aperte Z, ilumine Championship e aperte Z, ilumine Championship e aperte Z, ilumine Versus e aperte Z.

Habilitar o carro Salsichão - Credits, Versus, Setup, Championship, Versus, Versus.

Habilitar o carro Nintendo Power - Championship, Credits, Versus, Setup, Versus, Championship, Setup, Credits.

Habilitar o carro com o logotipo da Nintendo - Versus, Versus, Championship, Credits, Championship, Versus, Championship, Credits, Setup, Versus, Setup.

Correr na Season 4 (Temporada 4) - Versus, Championship, Championship, Credits, Setup, Setup, Championship.

Correr na Season 5 - Setup, Championship, Credits, Versus, Versus, Setup, Championship, Versus, Credits, Championship.

Confira - A cada seqüência correta aparece uma carinha amarela na parte inferior do vídeo.

PLAYSTATION

Duke Nukem: Time to Kill

Reduza a cabeça dos inimigos

Inimigos com cabecinha - Pause o jogo e aperte R1 três vezes, L1 três vezes , R2 três vezes e →. Volte ao jogo e descubra que seus inimigos agora têm uma cabecinha minúscula.

NINTENDO 64

Rush 2

Vença e acelere o Foguete em Alcatraz

Vença e habilite o carro Foguete e a pista de Alcatraz - Entre em Circuit e em Just Play. Clique em Enter Code e coloque a senha, QKKX62B5DP?G18LKG@XWWL. Assim você vai para a última corrida do campeonato. Deixe o tempo acabar e torne-se um campeão. Depois entre em One Race, selecione o carro Foguete e a pista de Alcatraz.

NINTENDO 64

WCW x NWO Revenge

Lute como o THQ Man

Habilite THQ Man - Na seleção de personagens, coloque o cursor sobre AKI Man e aperte C↓.

PLAYSTATION

Spyro the Dragon

Vá para todos os mundos e aumente suas vidas

Todos os mundos - Pause o jogo, entre em Options, selecione Inventory e aperte ■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓. Vá falar com o balonista, que levará você para qualquer mundo.

99 vidas - Pause, entre em Options, selecione Inventory e aperte ■ 6 vezes, ●, ↑, ●, ←, ●, →, ●. Volte ao jogo com 99 vidas. Repita a seqüência quando suas vidas estiverem acabando.

PLAYSTATION

Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter

Lutadores secretos e jogo mais rápido

Lutadores secretos - Testamos estas dicas na versão Demo do jogo. Na tela de Seleção de Personagens coloque o cursor sobre o lutador indicado a seguir, segure Select e aperte qualquer outro botão.

Mega Zangief - Coloque o cursor sobre Blackheart.

Homem Aranha com armadura - Deixe o cursor no Homem Aranha.

U.S. Agent - Coloque o cursor sobre M.Bison (Vega, na versão americana).

Shadow Charlie - Ponha o cursor sobre Dhalsim.

Mephisto - Ponha em Omega Red.

Mega Sakura - Coloque o cursor sobre Hulk.

Hulk cinza - Depois que você habilitar Mega Sakura, coloque o cursor novamente sobre o Hulk e aperte qualquer botão para selecioná-lo.

Aumente a velocidade de jogo - Depois de escolher seus dois lutadores, segure os três botões de chute até a luta começar.

Salto extra para Norimaro - Selecione Norimaro e qualquer outro lutador para completar a dupla. Em seguida segure Chute fraco + Soco médio + Chute forte, até começar a luta. Assim Norimaro poderá dar quatro saltos no ar em qualquer luta.

DICAS

NINTENDO 64

Corações, garrafas e chefes de Zelda 64

A nova versão de Zelda traz desafios surpreendentes. Confira nossas dicas para avançar mais facilmente no jogo

Música

Para ganhar a Scarecrow Song (Música do Espantalho), quando criança vá ao Lake Hylia (Lago Hylia) e fale com o espantalho que diz: "Never forget a tune (Nunca esqueço uma música)". Toque uma música simples para ele, por exemplo: C←, C↑,→, C↓, C←, C↑ →,C↓. Volte ao lago quando for adulto e toque a música para ele, que ainda se lembrará dela. Quando a fada Navi ficar verde, toque a sua Scarecrow Song para o espantalho aparecer. Use o HookShot (Gancho) no espantalho para alcançar lugares altos ou distantes.

Garrafas

Há quatro garrafas escondidas, úteis para guardar insetos, poções de magia e vida e para capturar as fadas vermelhas. Jogue os insetos no Soft Soil para ganhar Gold Skulltulas e use as fadas vermelhas para ressuscitar quando perder o último coração. Pegue três garrafas quando criança e a última somente quando adulto.

1 - Lon Lon Ranch (Fazenda Lon Lon) - Fale com Talon, vença o jogo das galinhas e ganhe uma garrafa de leite. Beba-o e fique com uma garrafa.

2 - Lago Hylia - Fale com o rei em Zora's Domain (Domínios de Zora), vá ao Lago Hylia, ache a garrafa com a mensagem, entregue só a mensagem ao rei e fique com a garrafa.

3 - Kakariko Village (Povoado Kakariko) - Encontre as galinhas da garota, entregue todas a ela e ganhe uma garrafa.

4 - Hyrule Market (Mercado de Hyrule) - Fale com o fantasma que vende poções. Ele dirá que compra Poes. Para caçá-los nos campos de Hyrule cavalgue com Epona. Detone-os com as flechas, guarde-os em garrafas e venda no mercado. Junte dez para ganhar a última garrafa.

Corações

Há 36 peças de coração no game Quatro corações valem um extra na sua Barra de Energia. Confira a localizacão dos corações e veja quando Link pode pegá-los. Alguns só estão disponíveis enquanto Link é criança, outros quando ele é adulto e outros ainda estão acessíveis nos dois casos. A lista apresenta, na medida do possível, a seqüência de locais que você vai visitar no jogo.

(A) - Adulto
(C) - Criança
(A/C) - Adulto/Criança

1 - Lon Lon Ranch (Fazenda Lon Lon) - Dentro do armazém, empurre as caixas para achar a passagem. **(C)**
2 - Hyrule Field (Campos de Hyrule) - Quanto tiver a Stone of Agoni (Pedra da Agonia) vá até a árvore perto da Fazenda e use uma bomba. **(A/C)**
3 - Hyrule Field - Estoure a rachadura na parede na área do Lago Hyrule e ache a passagem. **(A/C)**
4 - Vila Kakariko - Pegue uma galinha e suba nas caixas. Pule na viga , salte em direção à casa onde prendeu as galinhas e entre. **(A/C)**
5 - Vila Kakariko-Fale com o homem no telhado da casa. **(A)**
6 - Vila Kakariko - Ao sair do túmulo de Dampe, entre no moinho. **(A/C)**
7 - Vila Kakariko - Vá até a casa das Skutulla quando colecionar cinqüenta Skutulla **(A/C)**
8 - Graveyard (Cemitério) - Corra contra o fantasma de Dampe e termine a corrida em menos de 1 minuto. **(A)**
9 - Graveyard - Pague para Dampe cavar no Heart-Pounding Grave Digging Tour (dentro da tumba). **(C)**
10 - Graveyard - Use a planta para alcançar o baú. **(A)**
11 - Graveyard - Puxe a lápide, entre e toque a Sun's Song (Música do Sol) **(A/C)**
12 - Death Montain Trail (Caminho da Montanha da Morte) - Use a planta para pegar o coração sobre a entrada da caverna de Dondongo. **(A)**
13 - Goron City (Cidade de Goron) - Faça o vaso girar acendendo as tochas e jogue uma bomba lá dentro. **(C)**
14 - Zora´s River (Rio de Zora) - Toque a Song of Storm (Música da Tempestade) para os sapos. **(C)**
15 - Zora´s River - Jogue o game dos sapos e ganhe outro pedaço do coração. **(C)**
16 - Zora´s River - Use uma galinha ou botas para pegar um perto da cachoeira. **(A/C)**
17 - Zora´s River - Use a planta ou as Hover Boots para pegar o coração sobre o monte. **(A/C)**
18 - Hyrule Market (Mercado de Hyrule) - Vença o boliche com a Bombchu. **(C)**
19 - Hyrule Market - À noite encontre o cachorro da senhora do beco e leve-o para ela. **(C)**
20 - Hyrule Market - Vença o Jogo de Adivinhar e use a Lente da Verdade. **(C)**
21 - Lost Woods (Floresta Perdida) - Toque com os índios.**(C)**
22 - Lost Woods - Toque a Sarias Song (Música de Saria) para o garoto de máscara. **(C)**
23 - Zora's Domain (Domínios de Zora) - Acenda todas as tochas para ver um baú. **(C)**
24 - Zora's Fountain (Fonte de Zora) - Use a Irom Boots (Botas de Ferro) e procure no fundo do lago.**(A)**
25 - Zora's Fountain - Olhe no topo do Iceberg do lado de fora da Ice Cave (Caverna de gelo). **(A)**
26 - Ice Cave - Use o fogo azul para derreter o gelo vermelho e pegar o coração. **(A)**
27 - Death montain Crater (Cratera da montanha da morte) - Desça no penhasco pelo lado direito da entrada. **(A/C)**
28 - Death Montain Crater - Use a planta para pegar o coração no topo do vulcão. **(A)**
29 - Lake Hylia (Lago Hylia) - Pesque um peixe com mais de nove libras. **(C)**
30 - Lake Hylia - Use a Gold Scale para mergulhar no laboratório e fale com o cientista. **(A/C)**
31 - Lake Hylia - Use a planta e suba no telhado do laboratório. **(A)**
32 - Gerudo Valley (Vale Gerudo) - Pegue uma galinha e use-a para atravessar a saliência.**(A/C)**
33 - Gerudo Valley - Use a galinha para chegar atrás da cachoeira e suba as escadas.**(A/C)**
34 - Gerudo Fortress - Use o Longshot para alcançar o baú no topo do fortaleza. **(A)**
35 - Gerudo Fortress - Faça mais de 1000 pontos no treino de arco e flecha. **(A)**
36 - Desert Colossus (Deserto Colossus) - Use a planta para pegar o coração. **(A)**

DICAS

Itens de jogo

São muitos. Veja como usar cada um deles

Bombchu - Bomba de longo alcance que pode ser guiada.

Magic Beam (Feijões Magicos) - Plante os feijões nas Soft Soil (Plataformas com um pequeno buraco) quando Link for criança.

Fairy Bow (Arco) - Funciona com flechas.

Hookshot (Gancho) - Para se agarrar em madeira e em algumas paredes.

Megaton Hammer (Martelo) - Quebra pedras e abre algumas passagens secretas no chão.

Lens of Truth (Lentes da Verdade) - Use nos labirintos para ver passagens secretas.

Gold & Silver Scales - Você ganha habilidade para mergulhar.

Goron's Bracelet (Braceletes de Goron) - Use para pegar as bombas na caverna de Gorom.

Stone of Agony (Pedra da Agonia) - Só funciona junto com o Rumble Pak. O acessório treme quando Link passa por cima de um local secreto.

Din's Fire (Magia do fogo) - Cria uma onda de fogo.

Farore's Wind (Magia do vento) - Marca um ponto de referência, para onde você pode se transportar. Só funciona nos labirintos.

Nayru's Love - Invencibilidade temporária.

Empty Bottles (Garrafas vazias) - Servem para armazenar insetos, leite, peixe, fadas e outros itens que são encontrados durante o jogo.

Kokiri Sword (Espada Kokiri) - Espada de Link criança.

Deku Shield (Escudo Deku) - De madeira, Link usa só quando criança.

Hylian Shield (Escudo Hylian) - De metal, usado por Link adulto.

Mirror Shield (Escudo Espelhado) - Reflete magias e a luz do sol.

Goron Tunic (Roupa Goron) - Para defesa contra fogo.

Zora Tunic (Roupa Zoara) - Especial para respirar sob a água.

Irom Boots (Botas de Ferro) - Para andar sob a água.

Hover Boots (Botas Flutuadoras) - Para flutuar por alguns segundos.

Deku Stick (Vareta Deku) - Uma arma que vira tocha quando acessada com fogo.

Fairy Slingshot (Estilingue) - Ótimo para atacar a distância.

Deku Nuts (Sementes Deku) - Use para paralisar os inimigos.

Bombs (Bombas) - Para atacar inimigos ou estourar paredes com rachaduras.

Boomerang (Bumerangue) - Para atacar a distância e pegar itens que parecem fora de alcance.

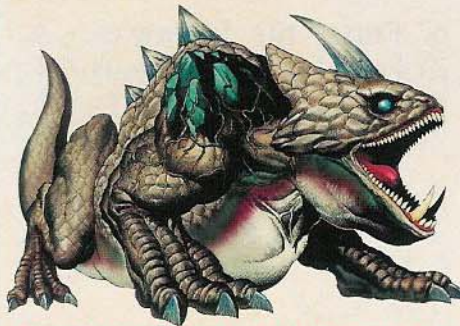
Fairy Ocarina (Ocarina da Fada) - Toque músicas mágicas no início.

Ocarina of Time (Ocarina do Tempo) - Toque músicas mágicas a partir do meio do jogo.

Bomb Bag (Saco para bomba) - Guarde suas bombas no inventário.
Adult's/Giant's Wallets (Carteira) - Junte Ruppes (dinheiro).
Gerudo Membership Card (Cartão de acesso) - Mostre aos membros do Forte Garudo.
Magic Arrow (Flecha Mágica) - Têm poderes especiais.
Gautlets (Luvas) - Para levantar e mover objetos pesados.
Master Sword (Espada Mestre) - Espada de Link adulto.
Biggoron Sword (Espada Biggoron) - Poderosa espada criada por Goron e usada por Link adulto.
Kokiri Tunic (Roupa Kokiri) - Roupa básica de Link, sem efeitos.
Kokiri Boots (Botas Kokiri) - Bota básica de Link.
Masks (Máscaras) - Compre, para fazer trocas com outras pessoas. Só é usada quando Link for criança.

Detone os chefes

Descubra onde estão os chefes e como derrotá-los

Gohma (Deku Tree) - Use o estilingue e atire em seu olho quando ficar vermelho. Bata nele com a espada.

King Dondongo (Death Mountain) - Quando ele atacar com uma baforada de fogo, atire uma bomba em sua boca. Corra e evite o ataque. Repita a seqüência.

Barinade (Zora's Fountain) - Use o bumerangue e destrua as águas-vivas. Ataque com a espada e segure o botão de ataque.
Phantom Ganon (Forest Temple) - No primeiro ataque, acerte-o com as flechas quando ele estiver saindo do quadro. Depois que ele descer do cavalo e lançar bolas de energia, use a espada para rebater. Cuidado: ele vai rebater de volta e a briga só acaba quando alguém errar a batida.
Volvagia (Fire Temple) - Equipe o Megaton Hammer (Martelo) e ataque-o quando ele estiver saindo do buraco. Cuidado com os ataques de fogo quando ele voa.
White Werewolf (Ice Cave)- Segure o botão Z e aperte B quando ele mostrar suas garras. Defenda-se do ataque giratório com o escudo e repita a seqüência.
Morpha (Water Temple) - Acerte a pequena criatura dentro do monstro com o gancho e ataque-o com a espada várias vezes. Quando ele voltar para água corra para longe e ataque-o com o gancho.
Well Boss (Kakariko Village) - Esvazie o poço. Para acabar com ele fique bem perto e aperte o botão Z. Acerte a cabeça dele. Não dá para matar os braços que saem da terra.
Bongo Bongo (Shadow Temple-) - Equipe a Lens of Truth (Lente da Verdade) e o arco. Atire nas duas mãos de Bongo Bongo e no centro de seu corpo, para que ele abra os olhos. Ataque com a espada. Repita a seqüência.
Twinrova (Spirit Temple - Templo dos espíritos) – Quando elas estiverem separadas use o escudo espelhado (Mirror Shield), refletindo as magias nelas. Quando se combinarem, absorva três magias e lance de volta. Quando estiverem caídas, use a espada para atacar.
Final Boss - Ganon (Castelo de Ganon)
- Ganondorf - Mova-se para o canto e rebata as magias de fogo. Paralise-o com a Light Arrows (Flecha de Luz), atire rapidamente o gancho e acerte-o com a espada. Repita tudo.
- Ganon - Atire Flechas de Luz em seu rosto. Use o Martelo em seu rabo e acerte-o com a Master Sword (Espada Mestre). Seja rápido.

NINTENDO 64

Zelda 64

Todas as músicas do jogo e outras de pura curtição

Republicamos as seqüências de músicas para a flauta de Link, pois saíram com erros de sinais na edição passada.

As músicas do jogo

Saria's Song - C↓, C→, C←, C↓, C→, C←. Aprenda com Saria na Lost Wood

Sun's Song - C→, C↓, C↑, C→, C↓, C↑. Aprenda na Tumba da familia Real no cemitério da Kakariko Village

Song of Time - C→, A, C↓, C→, A, C↓. Aprenda telepaticamente com Zelda no Templo of Time

Song of Storms - A, C↓, C↑, A, C↓, C↑. Aprenda com o músico dentro do moinho da Kakariko Village

Bolero of Fire - C↓, A, C↓, A, C→, C↓, C→, C↓. Apreda com Sheik na Death Mountain Crater

Serenade of Water - A, C↓, C→, C→, C←. Aprenda com Sheik na Ice Cavern

Nocturne of Shadow - C←, C→, C→, A, C←, C→, C↓. Aprenda com Sheik no Desert

Requiem of Spirit - A, C↓, A, C↓, C→,C↓, A. Aprenda com Sheik na Kakariko Village Colossus

Divirta-se com outras músicas.

1. Tema dos Simpsons - C↓, C→, C←, C↑, ↓+C↑, ↓+C←, C↓, A, 3 Z+↓+A, ↓+A

2. Twinkle Twinkle Little Star - 2 ↓+A, 2 ↓+C→, 2 C→, ↓+C→, 2 C↓, 2 Z+C↓, 2 A, ↓+A, 2 ↓+C→, 2 C↓, 2 Z+C↓, A, 2 ↓+C→, 2 C↓, 2 Z+C↓, A, 2 ↓+A, 2 ↓+C→, 2 C→, ↓+C→, 2 C↓, 2 Z+C↓, 2 A, ↓+A

4. Titanic - 4 C↓, Z+C↓, 2 C↓, Z+C↓, C↓, ↑+C↓, C→, ↑+C↓, 4 C↓, Z+C↓, 2 C↓, ↓+A

5. Homens de Preto - A, C↓, A, 3 C→, ↓+C→, C→, R+C→, C→, C↓, ↑+C↓, C→

6. Frosty the Snowman - A, Z+↓+A, ↓+A, A, ↑+C↓, R+C↓, ↑+C↓, C→, ↑+C↓, R+C↓, Z+C↓, A

7. In My Room (Beach Boys) - 2 ↓+A, A, ↓+A, 2 ↑+A, C↓, ↑+A, 2 ↑+C↓, C→, C↓, 2 ↑+C↓, ↑+A, A, C↓, A, ↓+A

8. Good Riddance (Green Day) - 2 A, Z+↓+A, A, ↑+A, R+C↓, ↑+A, A, Z+↓+A, A, Z+↓+A, A, ↑+A, R+C↓, 2 A, Z+↓+A, 2 A, Z+C↓, A, 2 Z+A, A

9. Closing Time (Semisonic) - C↑, C←, ↓+C←, C←, 2 ↓+C←, 2 ↓+C→, 2 Z+C↓, ↓+C→, C←, R+C←, C←, C→, C←, ↓+C→

10. Tema de Zelda - C↓, ↓+A, 2 C↓, ↑+C↓, C→, 3 ↓+C↑, C↑, ↑+C↑, 3 R+↑+C↑, ↑+C↑, C↑, ↑+C↑, C↑, 2 R+C←, Z+C←, R+C←, C↑, R+C←, Z+C←, ↓+C←, Z+C←, R+C←, Z+C←, ↓+C←, ↓+C→, C→, C←, C↑, ↓+C↑, ↓+ A várias vezes

11. Guerra nas Estrelas - 3 ↓+A, C↓, R+C←, Z+C←, C→, ↓+C→, ↑+R+C↑, R+C←, Z+C←, C←, ↓+C←, ↑+R+C↑, R+C←, Z+C←, C→, Z+C←, ↓+C→, 2 C↓, ↓+C→

12. Marcha Imperial de O império contra-ataca (The Empire Strikes Back) - 3 ↑+C↓, R+A, R+C←, ↓+C←, R+A, R+C→, ↓+C→, 3 C↑, R+C↑, R+C←, R+C↑, R+A, R+C→, ↓+C→

13. Tema de Um tira da pesada - A, C↓, 2 A, ↑+C↓, A, ↓+A, A, C→, 2 A, Z+C←, C→, C↑, A, C←, C↑, A, 2 ↓+A, C→, Z+C↓, A

14. Jornada nas Estrelas - C↓, Z+C←, R+C↑, C↑, Z+C←, ↓+C←, R+C←, ←+R+C↑

15. Mary Had a Little Lamb - C←, C→, ↓+C→, C→, 3 C←, 3 C→, C→, 2 C↑

16. Tema da Kakariko Village - A, ↑+C↓, A, C←, ↑+C↓, C↑, A, ↑+C↓, A, C←, ↑+C↓, 2 C↑, ↑+C↑, R+C↓, ↑+C↑, C↑, 3 C←, C→, 3 ↑+C↓, R+C↓, C←, ↑+C↓, A, ↓+A, ↓+Z+A, ↓+A, A, ↓+Z+A, 2 ↑+C↓, R+C↓, C→, ↑+C↓, A, C↑, ↓+C↑, C←, C→, ↓+C→

17. Mission Impossible - 2 R+A, R+C↓, Z+C→, 2 ↓+C↓, Z+A, A, R+A, R+C↓, C←, A, C↓, R+C→, Z+A, Z+C↓, C→, Z+C→, ↓+C→

Como usar os botões

Z ou R - Segure e aperte o botão seguinte

↑ ou ↓ - Segure com o Botão analógico e aperte o botão seguinte

Exemplos:

Z+C→ - Segure o botão Z e aperte C→.

2 Z+C→ - Aperte duas vezes os botões.

GameShark e Action Replay

PLAYSTATION

Bloody Roar

Jogador 1:
Energia infinita - 301c45080002
Modo Big Arm - 301c45080010
Modo Big Arm/Energia infinita - 01c45080012

Jogador 2:
Energia infinita - 301c45090002
Habilitar a opção ArtGallery - 801c4520ffff
Modo Big Arm - 301c45090010
Modo Big Arm/Energia infinita - 301c45090012

Civilization 2

Dinheiro infinito - 801197647530

Dark Stalkers 3

Energia infinita (jogador 1)
801c0e540120
801c0e560120
Energia infinita (jogador 2)
801c12280120
801c122a0120

Fórmula 1

Buggy Mode - 8009dc020001
Lava Mode - 8009dc040001
French Mode - 8009dc080001
Spanish Mode - 8009dc0a0001

Jet Moto 2

Turbo infinito para:
Blade - 8016dcbe0006
Bomber - 801748960006
Gadget - 80171a5e0006
Li'l Dave - 8016bdee0006
Steele - 801729c60006
Technician - 8016ec260006
The Hun - 80173920006
The Max - 8016fb8e0006
Vampeera - 80170af60006
Wild Ride - 8016cd560006
Habilitar o piloto Enigma -
8016b0de0001
8016b1300001
Abra todas as pistas no Single Track- 8016af060301

Lucky Luke

Dinheiro - 800a1a6403e8
Dinamite - 800a1a660009
Vidas - 800a1a600009

Rally Cross 2

Carros e pistas extras - 80059bfe0003
Vença sempre - 800721c00001
Corrida de uma volta - 800606be0104

Streak

Turbo infinito - 801b5b844000

Tomba

Energia infinita - d00a54300003
800a54300004
Vidas infinitas - d009bce80102
8009bce80103

Wargames

Tudo infinito:
Tempo - 800a97802f00
Munição - 800efaec0064
800efb9c0064
800efc4c0064
800efa3c0064
Energia - 800ef9d41400
800efb341400
800efbe41400
800efa841400

NINTENDO 64

FIFA Soccer 99

Time da casa não marca gol - 800375b70000
Time visitante não marca gol- 800375b30000
Time da casa com 9 gols- 800375b70009
Time visitante com 9 gols- 800375b30009

Iggy's Reckin Balls

Continues infinitos - 800bdea50005
Personagens extras - 810c632effff
Todos os cursos- 810ccdf20b00

Space Station S. Valley

Todas as Power Cells - 803f2d3d000f

WCW/NWO Revenge

Tempo infinito - 800faf870000
Personagens extras - 8107f07c3f03
Tempo infinito fora do ringue - 800face80014

SATURNO

Battle A. Toshinden Remix

Energia infinita (jogador 1)- 160655780380
Energia infinita (jogador 2) - 160669b00380
Personagens extras - 16057ee60010

Darklight Conflict

Durabilidade extra - 1607c9be0000
Energia infinita - 16071a901e00

Road Rash

Moto Stiletto - 160740740709
Dinheiro infinito - 1607407effff

Soviet Strike

Master Code - f6000914c305
b60028000000
Energia infinita - 16070d2a270f
Combustível infinito - 16070e3a6400

Virtua Fighter Remix

Energia infinita (jogador 1) - 1609207200a0
Nível Bônus - 1609ea900909

Tiros e monstros em Contra 3

Um dos grandes sucessos de 1992, fez a cabeça dos jogadores de Super Nintendo

Nesta aventura você não pára um minuto: seu personagem persegue inimigos, desvia dos tiros e acerta monstros gosmentos que aparecem em lugares malucos. Contra fez história no MSX e no Nintendo 8 Bits, antes desta versão consagradora para Super Nintendo. Teve também versão para o Gameboy.

Além do supervisual, a movimentação é ágil, com efeitos de zoom e rotações de câmera que envolvem você em cada cena.

Em algumas fases a visão muda. Nesta você vê seu personagem por cima

Usando certos itens você ganha um campo de força temporário

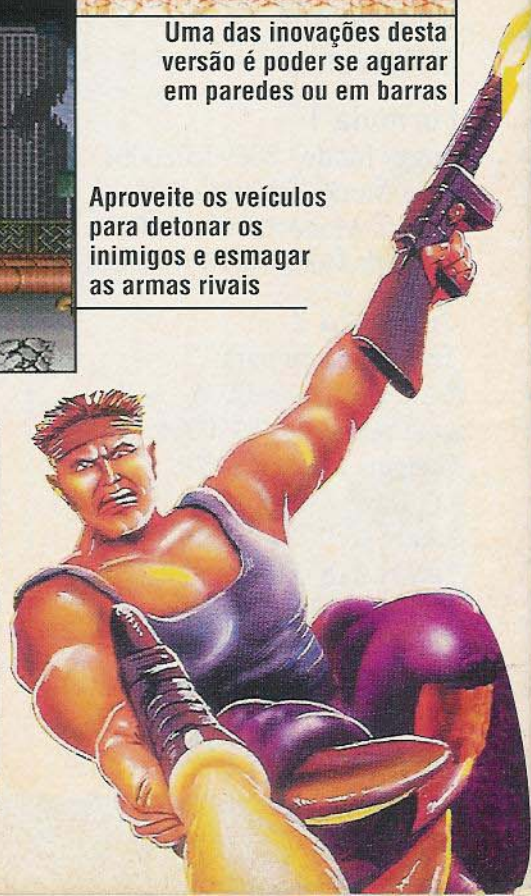
Uma das inovações desta versão é poder se agarrar em paredes ou em barras

Desafio radical

São seis fases, com muitos obstáculos, itens e chefes poderosos. Para encarar tudo isso, você usa dois tipos de armas e bombas violentas, tem oito vidas e Continues infinitos.

As fases são longas e, na opção para dois jogadores, cada personagem cobre uma área do mapa. Há muitos inimigos, itens importantes escondidos e à medida em que o jogador avança, o jogo fica mais difícil e empolgante. No final você enfrenta todo tipo de criatura esquisita e um chefão perigoso. É diversão total.

Aproveite os veículos para detonar os inimigos e esmagar as armas rivais

Essa tartaruga mutante é o primeiro mestre. Seu ponto fraco é uma bola vermelha no peito

POR QUE DEUS TEM UM EXÉRCITO DE ANJOS COM LICENÇA PARA MATAR?

A resposta está em

A MALDIÇÃO DO SPAWN™

nº 1

Apresentando A ORIGEM DE ÂNGELA!

- Nova revista mensal
- Formato americano
- Com a mesma qualidade da revista Spawn que você conhece

image™

INCENDIANDO AS BANCAS A PARTIR DE 26 DE MARÇO!